D.E.R. SPEZIAL 3/91

D.E.R. SPEZIAL

DISC-EDV-REPORT

Die Softwarezeitschrift mit beiliegender Diskette
Ausgabe 3/91 9,80 DM / 9,80 sFr. / 70,– öS

Programme auf Disk

ARMY
Strategiespiel für zwei Spieler. VGA-Karte erforderlich.

JOUST
Actionsspiel für einen Spieler. VGA-Karte erforderlich.

MUNCH GUY
PC-Pacman. Für VGA-Karten.

PHARAO'S TOMB
Action-Adventure. Für alle Karten, außer Hercules.

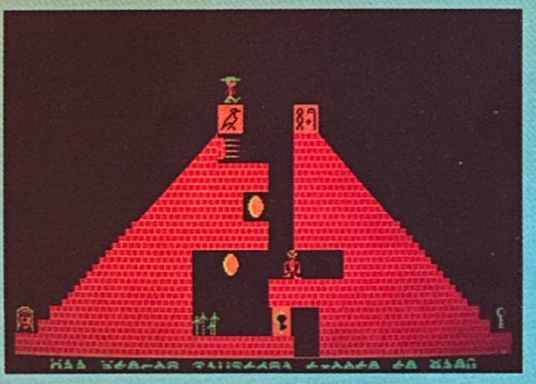
SITRIS
Super-Tetris für VGA-Karten.

Das Heft der LÖSUNGEN

D.E.R. DISC-EDV-REPORT

Mit Programmdiskette im Heft für IBM PC/XT/AT & dazu kompatible.

Auf 48 Seiten finden Sie Komplettlösungen und Lösungshilfen zu folgenden Spielen:



Heart of China
Spellcasting 101
Das Stundenglas
Manhunter 1
Manhunter 2
Police Quest 2
Gold Rush
King's Quest 1
King's Quest 2
King's Quest 3

Tests:
Andretti
Castles
Lemmings
Tom & the Ghost
Rock'n'Roll
Heart of China

D.E.R. SPEZIAL 3/91

Vorwort:

Wunderbare Welt der Spiele. Als Feldherr feindliche Armeen vernichten, als Menschenjäger in New York einen Alptraum erleben oder als Police Officer Sonny Bond gefährliche Verbrecher fangen. Stunden voller Spannung, Abenteuer und kniffliger Rätsel. Computerspiele entführen in eigene Welten und halten den PC-Benutzer in Atem. Doch manchmal wird aus Lust am Spiel entsetzlicher Frust. Dann, wenn man an einer Stelle einfach nicht mehr weiterkommt, sich stundenlang das Hirn über das gleiche Problem zermartert.

Wer hilft?

Der Computerhändler an der Ecke weiß mal gerade wie man den Rechner richtig einschaltet. Wo die verschwundene Prinzessin in King's Quest versteckt ist, darauf hat er keine Antwort.

Wir wissen weiter.

Im Disk EDV Report Spezial veröffentlichen wir Lösungen zu populären Spielen, Testberichte zu interessanten Neuerscheinungen, und als Bonus gibt es noch mehrere Spiele auf Diskette. Kein Schund, sondern bessere Software als so manch professioneller Hersteller auf den Markt schleudert. In dieser Ausgabe: AMY, JOUSTE, MUNCHGUY, PHARAOH'S TOMB. Kopieren Sie die Dateien auf Festplatte oder einen leeren Datenträger. Rufen Sie das Programm auf, dadurch wird es automatisch entkomprimiert. Danach lassen sich die Programme, wie auf den nächsten Seiten beschrieben, starten. Viel Spaß beim Spielen und Lösen!

Ihr (Euer) Simon Verlag

Inhalt:

Programme auf Disk:

Anleitung zum Spiel Army ..... Seite 3
Anleitung zum Spiel Jouste ..... Seite 5
Anleitung zum Spiel Pharaoh's Tomb ..... Seite 6
Anleitung zum Spiel Sitris ..... Seite 6
Anleitung zum Spiel Munch Guy ..... Seite 8

Tests:

Andretti ..... Seite 9
Castles ..... Seite 11
Lemmings ..... Seite 12
Tom & the Ghost ..... Seite 14
Rock'n'Roll ..... Seite 16
Heart of China ..... Seite 17

Lösungen:

Heart of China ..... Seite 18
Spellcasting 1001 ..... Seite 21
Das Stundenglas ..... Seite 25
Manhunter 1 ..... Seite 28
Manhunter 2 ..... Seite 31
Police Quest 2 ..... Seite 36
Gold Rush ..... Seite 39
King's Quest 1 ..... Seite 43
King's Quest 2 ..... Seite 45
King's Quest 3 ..... Seite 47

Anleitungen für heiße Spiele:

Auf der Programmdiskette dieser Ausgabe sind fünf aktuelle Top-Shareware-Spiele verschiedener Bereiche zusammengefaßt. Wer denkt, daß hier alte Shareware-Versionen mit lausiger Grafik geboten werden, wie man sie von früher her kennt, irrt sich: Für die Zusammenstellung wurden nur Spitzenspiele berücksichtigt, die fast alle mit VGA-Grafik glänzen und selbst beim krächzigen PC-Lautsprecher ordentlichen Sound rausholen. Welche Vorraussetzungen zur Installation eines Spiels gefordert sind, steht jeweils zu Beginn der Spielanleitungen. In der Regel reicht ein einfacher PC mit VGA-Karte. Die Spiele lassen sich sowohl auf Festplatte als auch von einem Diskettenlaufwerk aus betreiben. Einzig für das Zwei-Spieler-Strategiespiel „Army" wird eine Maus benötigt. Alle anderen Games können problemlos mit der Tastatur bewältigt werden. Bei den Spielen handelt es sich um Shareware-Versionen, die im Leistungs- beziehungsweise Spielumfang – abgesehen von der Public Domain Tetris-Variante „Sitris" – teils etwas eingeschränkt sind. Die Einschränkungen sind allerdings minimal und fallen bei der Spielbarkeit kaum ins Gewicht. Wer sich bei den jeweiligen Programmautoren registrieren läßt, erhält in fast allen Fällen eine erweiterte Programmversion mit zusätzlichen Features. Registrieren lohnt sich also schon aus diesem Grund – und die Registrierungsgebühren sind äußerst gering und kosten weniger als kommerzielle Spiele. Schließlich fördert jeder, der sich registrieren läßt, den Shareware-Gedanken und motiviert die Autoren zur Entwicklung neuer interessanter Games, die dann wiederum nach dem Shareware-Prinzip „erst testen und bei Gefallen bezahlen" erhältlich sind.

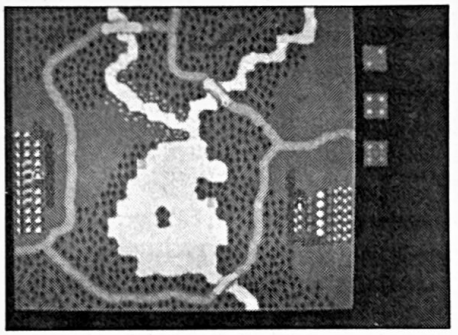
Die Adressen der Autoren finden sich entweder auf Informationsseiten nach Programmstart oder auf den Textdateien, die den Spielen beigelegt sind.

Außerdem sind die Adressen sämtlicher Autoren und ihre Registriergebühren-Forderungen nochmals jeweils am Ende einer Spielanleitung zusammengefaßt.

Army

Kampfspiel für zwei

Army ist ein Strategiespiel für zwei Teilnehmer. Benötigt wird eine VGA-Karte mit 640 x 480 Auflösung und eine Maus. Nach Installation auf Diskette oder Festplatte wird das Game durch Aufruf von army.exe von der DOS-Ebene aus gestartet. Zu beachten ist lediglich, daß der Maustreiber installiert ist.



Spielziel von Army ist es, den gegnerischen Anführer zu schlagen und gleichzeitig seinen eigenen Kapitän zu schützen. Vom Spielprinzip errinnert „Army" an die beliebten Brettspiele Risiko und Stratego. Das Spielbrett stellt eine Landschaft mit unterschiedlichen Gebieten dar. Zudem gibt's zwei Fähren, mit denen die Seen überquert werden können. Zu Beginn jedes Zugs werden vier Würfel geworfen. Für jeden Würfelwert kann der Spieler jeweils eine Spielfigur bewegen oder sie kämpfen lassen. Wie weit eine Figur bewegt werden kann, hängt von zwei Faktoren ab: der Würfelaugenzahl und der Art des Gebiets das überquert werden soll. Kämpfen hängt ebenfalls von der Würfelaugenzahl und der jeweiligen Kampfstärke der angreifenden Spielfigur ab.
Wie ein Kampf ausgeht, steht in direktem Zusammenhang mit der Spielstärke und der Würfelaugenzahl der angegriffenen Figur.
Aufgrund der vier Würfel kann jeder Spieler pro Spielzug also vier Bewegungs- oder Angriffsoperationen durchführen. Hier eine Zusammenfassung der einzelnen Spielfiguren, Gebietsarten und allgemeine Regeln:

Spielfiguren:

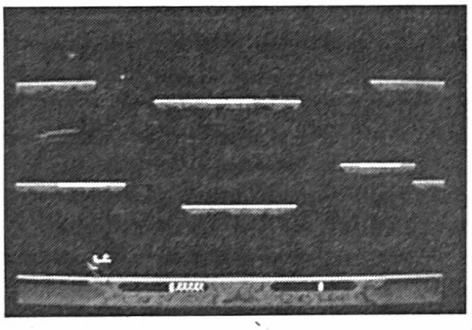
Kapitän – Ist am Bildschirm als Zelt-Symbol dargestellt (westliche Armee blaues Zelt, östliche Armee rotes Zelt). Wird der Kapitän vom Gegner besiegt, ist das Spiel verloren – er muß also um jeden Preis verteidigt werden. Die maximale Bewegung des Kapitäns errechnet sich wie folgt aus der Würfelaugenzahl:

Augenzahl 1 = ein Feld
Augenzahl 2–6 = zwei Felder

Die Kampfstärke des Kapitäns beträgt jeweils das 1,75fache der Würfelaugenzahl. Der Kapitän ist damit die stärkste Spielfigur.
Er kann risikolos jede andere Spielfigur bekämpfen, außer den gegnerischen Kapitän. Der Kampf eines Kapitäns endet folglich immer mit seinem Sieg oder einem Unentschieden. Die Angriffsreichweite des Kapitäns beträgt zwei Felder, er kann allerdings nur von einem unmittelbar angrenzenden Nachbarfeld angegriffen werden. Sind alle angrenzenden Felder eines Kapitäns entweder mit Soldaten beziehungsweise Wasser oder Mauern besetzt, so ist er komplett geschützt. Kapitäne können nicht das Wasser betreten oder darauf angreifen – sie können bestenfalls eine Fähre oder eine Brücke benutzen (ein Anführer will sich schließlich nicht die Füße schmutzig machen).
Artillerie – Wird durch ein Kanonen-Symbol dargestellt. Die Artillerie ist nach dem Kapitän die zweitstärkste Spielfigur. Ihre Kampfstärke beträgt jeweils das 1,5fache der Würfelaugenzahl. Jeder Spieler startet mit fünf Artillerien. Artillerien sind in der Lage eine Mauer zu zerstören. Die hierfür erforderliche Kampfstärke wird allerdings nur mit der Würfelaugenzahl sechs erreicht. Ist eine Mauer zerstört, so kann sie problemlos von Spielfiguren (auch für Angriffszwecke) durch-

drungen werden. Artillerien sind zwar stark im Kampf, können sich allerdings nur sehr langsam fortbewegen (maximale Feldzahl = 0,75faches der Würfelaugenzahl). Das Überqueren von Wasser ist Artillerien nur per Brücke oder Fähre möglich. Allerdings kann die Artillerie übers Wasser hinweg angreifen (gefeuerte Kanonenkugeln).

Infanterie – Bei der Infanterie handhabt sich's wie im richtigen Leben – die marschierenden Soldaten werden vorwiegend für Selbstmordkommandos eingesetzt. Die Kampfstärke einer Infanterie entspricht stets eins, die Zugweite der gewürfelten Augenzahl. Die Angriffsreichweite ist ebenfalls jeweils ein Feld, womit Infanterien nicht über Wasser hinweg kämpfen können. Beim Überqueren von Wasser gelten die gleichen Einschränkungen wie bei der Kavallerie. Jeder Spieler startet mit 15 Infanterien.



Kavallerie – Die „Reiter" sind die schnellsten Spielfiguren. Ihre Zugweite entspicht dem 1,25fachen der Würfel-Augenzahl. Die Kavallerie kann Wasser überqueren – allerdings nur wenn sie mit der gewürfelten Zugweite das andere Ufer erreicht. Und: am Ufer muß die Kavallerie stets stoppen – unabhängig davon, ob die gewürfelte Zugweite größer ist oder nicht. Die Kampfstärke der „Reiter" beträgt das 1,25fache der Würfelzahl. Die Angriffsreichweite beträgt drei Felder. Wird übers Wasser hinweg gekämpft, so reduziert sich die Angriffsreichweite um ein Feld. Jeder Spieler verfügt zu Spielbeginn über 10 Kavallerien.

Geländearten:

Straßen und Ebenen – beim Bewegen von Figuren auf Straßen oder Ebenen entspricht die Reichweite jener, die gewürfelt worden ist. Entsprechendes gilt für Brücken.

Wald – Im Wald reduziert sich die tatsächliche Reichweite auf die Hälfte des gewürfelten Wertes. Jenes ist allerdings nur dann der Fall, wenn die Bewegung von einer Waldfäche aus erfolgt. Wird ein Wald von einer Straße oder Ebene aus betreten, so erfolgt keine Reduzierung der Reichweite.

Wasser – Die Flüsse und Seen im Spielfeld sind Barrieren für die Kapitäne und die Artillerie (ausgenommen Brücken und Fähren). Keine Spielfigur kann sich auf einer Wasserfläche aufhalten, sondern sie bestenfalls überqueren. Wasser reduziert die Bewegungsreichweite und schwächt zudem die Kampfstärke der Kavallerie.

Mauern – Mauern sind für jegliche Spielfiguren Blockaden. Sie können nur von einer Artillerie mit Würfelwert sechs zerstört werden.

Fähren – die beiden Fähren im Spielfeld ermöglichen ein schnelles Überqueren des Wassers. Zur Benutzung müssen Fähren einfach betreten werden. Eine Fähre bleibt so lange am anderen Ufer, bis man sie verläßt oder sie wieder von einem Spieler betreten wird. Bei Benutzung einer Fähre reduziert sich die Bewegungsreichweite wie im Wald auf die Hälfte des gewürfelten Wertes.

Allgemeine Regeln:

Greift ein Spieler eine gegnerische Spielfigur an, so erwürfelt der Computer ihre Kampfstärke automatisch. Keine Spielfigur kann kampflos auf einem Spielfeld landen, das von einer Figur besetzt ist.

Ebenso können Kapitäne und die Kavallerien nicht eine Figur angreifen, wenn eine andere Figur im Weg ist. Einzige Ausnahme ist hier die Artillerie – sie kann Kanonenkugeln über besetzte Felder hinwegfeuern. Infanterie schließlich kann eher nur angrenzende Felder attackieren.

Eine Bewegungs- oder Angriffsoperation kann jederzeit mit Druck auf die Q-Taste abgebrochen werden. Hat man sich für einen Würfel entschlossen, so muß er verwendet werden – Abbrechen ist hierbei nicht möglich. Nach fortgeschrittenem Spiel erscheinen gelegentlich Verstärkungstruppen an der Stelle, von der man mit dem Abzug seiner Truppen begonnen hat.

Spielsteuerung:

Army wird praktisch komplett per Maus bedient. Bevor ein Spieler am Zug ist, würfelt der Computer vier Würfel für ihn. Die entsprechenden Würfel beziehungsweise ermittelten Augenzahlen sind am Bildschirmrand der jeweiligen Spielfeldseite zu sehen. Zu Beginn einer jeden Operation muß zunächst einer der dargestellten Würfelwerte mit der Maus angefahren und per Druck auf die linke Maustaste ausgewählt werden. Dann erscheinen am unteren Bildrand die beiden Optionen Angreifen und Bewegen. Hiervon muß wiederum eine ausgewählt und mit der linken Maustaste bestätigt werden. Anschließend läßt sich der Mauszeiger auf dem Spielfeld bewegen. Die Spielfigur, die angreifen oder bewegt werden soll, ist mit Druck auf die linke Maustaste auszuwählen. Dann erscheint um die Figur ein Rahmen, der den Aktionsradius für Kämpfen beziehungsweise Angreifen definiert. Die Größe des Rahmens hängt vom Figurentyp und der Würfelaugenzahl ab. Soll eine Figur bewegt werden, so wird einfach ein Feld innerhalb des Rahmens angewählt und mit der rechten Maustaste bestätigt. Dann bewegt sich die Figur auf jenes Feld. Beim Angreifen muß innerhalb des Rahmens mit der rechten Maustaste eine gegnerische Figur angeklickt werden, auf die der Angriff erfolgen soll. Hat man irrtümlicherweise eine falsche Ausgangsfigur angewählt, so kann der Vorgang mit Druck auf die Q-Taste abgebrochen und eine neue Auswahl getroffen werden. Die Spielregeln und Figurenwerte mögen anfangs etwas verwirrend erscheinen, der Computer sorgt bei Army allerdings dafür, daß nur gültige Spielzüge ausführbar sind – man kann sich also problemlos einspielen. Das Spiel läßt sich mit Druck auf die F9-Funktions-

taste und anschließender Betätigung einer Maustaste jederzeit abbrechen.

Army ist ein Shareware-Programm, also keine Gratis-Software. Wer das Spiel mag, wird vom Autor um Zusendung von 20 $ gebeten – durch Registrierung wird gewährlleistet, daß der Autor weitere Spiele entwickeln und per Shareware-Konzept anbieten kann.

Programmname: ARMY Version 1.2 Autor: Dwain Goforth, 1260 Sunset Ave., Arcata, California. Registrierung: 20 $

Joust

Arcade-Action mit fliegenden Gladiatoren

„Joust" ist ein rasantes Arcade-Actionspiel für ein oder zwei Spieler. Bei der Shareware-Version wird lediglich der 1-Spieler-Modus unterstützt. Das Game ist auf jedem PC lauffähig, der über eine VGA-Karte verfügt, die Spielsteuerung erfolgt per Tastatur. Nach Aufruf von joust.exe von der DOS-Ebene erscheint ein Titelbildschirm. Per Tastendruck gelangt man zur Highscore-Tabelle. Anschließend erscheint ein Auswahlbildschirm mit folgenden Optionen:

Q – Ende und Rückkehr zu DOS
P – Auswahl 1- oder 2-Spieler-Modus (nur bei Vollversion)
F – Wechseln der Tastenbelegung für Spieler 2
Space – Spielstart

Während des Spiels sind die Steuerungstasten wie folgt belegt.

Spieler 1: ALT = Beschleunigen
Z = links
X = rechts

Achtung – Joust ist für englische Tastaturen ausgelegt, die Z-Taste entspricht auf deutschen Keyboards folglich der Y-Taste.

Spieler 2: CAPS / CTRL = Beschleunigen (je nach Einstellung)
1 = links
2 = rechts

Spielziel ist es möglichst lange zu überleben und dabei so viele Gladiatoren wie möglich aus dem Sattel zu heben. Zum Treffen eines gegnerischen Gladiators muß die eigene Lanze beim Zusammenstoß über der des Gegners liegen. Je schneller kontinuierlich auf die jeweilige Beschleunigungstaste gedrückt wird, umso höher steigt ein Gladiator beziehungsweise beschleunigt er. Die Flugrichtung wird durch Drücken der entsprechenden Richtungstasten bestimmt – jeweils links oder rechts. Wird ein Gladiator getroffen, so mutiert er zu einem Ei, das von Ebene zu Ebene zum unteren Bildrand hüpft. Wird jenes Ei eingefangen beziehungsweise berührt, so gibt's zusätzliche Spielpunkte. Wird ein Ei zu lange liegengelassen beziehungsweise nicht eingefangen, so verwandelt es sich nach einiger Zeit in einen zusätzlichen gegnerischen Gladiator – und zwar einem noch wesentlich aggressiveren.

Abgesehen von den Standard-Spielrunden werden bei Jouste jede Menge abwechslunsgreiche Zusatzlevels geboten:

Überlebens-Level: Beginnend ab der zweiten Angriffswelle ist jede fünfte Angriffswelle ein sogenannter Survival-Level. Wer hier überlebt, kann bis zu 3000 Bonuspunkte erzielen.

Vogel-Angiffswelle (Pterodactyl waves): Hier kriegt man's mit ziemlich unangenehmen angreifenden Vögeln beziehungsweise Flugdinosauriern zu tun. Beim Kontakt mit einem Flugdinosaurier geht ein Spielleben verloren. Die einzige Möglichkeit, einen Vogel zu vernichten, ist es, die Lanze exakt in seinen Schnabel zu stoßen. Jenes ist nicht einfach, wird allerdings mit nicht weniger als 2000 Extrapunkten belohnt.

Eier-Wellen: Ab der fünften Angriffswelle gibt's jeden fünften Level eine sogenannte Eier-Welle. Bei dieser Bonusrunde können durch Einsammeln von Eiern jede Menge Spielpunkte gemacht werden. Dabei gilt allerdings höchste Eile. Nach einiger Zeit verwandeln sich hier nämlich ebenfalls die nicht eingesammelten Eier in hartnäckige gegnerische Gladiatoren und die Bonusrunde kann zum wahren Alptraum werden.

Außerdem gibt es noch weitere Spezialrunden:

Angriffswelle 3: Am unteren Bildrand bricht Lava aus und Feuer ergreift die unteren Insel-Plattformen und zerstört sie größtenteils. Wer versehentlich in die Lava stürzt, verliert ein Spielleben.

Angriffswelle 4: In der Lava taucht ein unangenehmer Zeitgenosse auf – ein sogenannter Lava-Troll. Er streckt seinen Arm aus der Lava heraus und versucht die Spielfigur an den Füßen zu packen und ins Verderben zu ziehen – hier hilft nur schnelles Reagieren und Ausweichen.

Höhere Angriffswellen: Mit zunehmenden Levels wird „Jouste" immer schwieriger. Der Lava-Troll etwa streckt seinen Fangarm immer weiter nach oben aus, Eier verwandeln sich schneller in Gladiatoren und die Anzahl der gegnerischen Gladiatoren nimmt zu. Außerdem verschwinden mit zunehmendem Spiellevel immer mehr Insel-Plattformen, wordurch das Spiel weiter erschwert wird. Jenes passiert ab Level 6.

Die erste Spielrunde sieht bei Jouste ziemlich simpel aus. Man sollte sie nutzen, um sich mit der etwas gewöhnungsbedürftigen Spielsteuerung vertraut zu machen. Nach Eingewöhnungszeit ist über die Tastatur ein äußertst präzises Steuern der Spielfiguren möglich. Besonders erfreulich bei Jouste – nach Druck auf die Space-Taste zum Spielstart, kann die Anzahl der Spielleben auf 10, 30 oder 80 festgelegt werden. Man hat also gute Chancen, ziemlich schnell einen besonders rasanten Spiellevel zu erreichen. Besonders viel Spaß macht Jouste natürlich, wenn gegen einen menschlichen Mitspieler gekämpft wird. Jenes ist allerdings nur bei der Vollversion von Jouste möglich, die beim Programmautor für 10 $ erhältlich ist – ein äußerst fairer Registrierungspreis für ein Spitzenspiel wie es hier geboten wird.

An dieser Stelle noch ein paar Tips zum Spiel:

– Vorsicht bei zu schnellem Beschleunigen. Wird eine Plattform von unten angestoßen, so prallt man ab und landet unter Umständen in der Lava, die in den höheren Levels auftritt.

– In den ersten Runden fliegen die gegnerischen Gladiatoren recht gleichmäßige Flugbahnen. Am besten in gleicher Richtung verfolgen und von hinten oben aus dem Sattel heben.

– Ein Gegner wird problemlos getroffen, wenn man über ihm lauert und sich auf ihn herabfallen läßt. Jenes klappt prima, wenn man an einer günstigen Stelle unterhalb einer Plattform ohne Drücken einer Richtungstaste leicht beschleunigt und so auf der Stelle steht und ruhig abwarten kann, bis der Gegner darunter vorbeifliegt.

Programmname: JOUSTE VGA-Autor: Dave Sharpless, 11643 Vermilion Rd, Oberlin, OH 44074. Registrierung: 10 $

Pharaoh's Tomb

Teil 1, Raiders of the Lost Tomb

Nevada Smith hat es endgültig satt. Er ist Forschungsassistent eines Archäologie-Professors, der ihn zwar Papierkram erledigen, jedoch nicht am Schatzsuchen teilnehmen läßt. Gerade ist der Professor wieder auf dem Weg. Und zwar zu einer geheimnisvollen ägyptischen Pharaonen-Pyramide, die eigentlich Nevada Smyth entdeckt hat. Diesmal soll der Professor nicht die Lorbeeren ernten. Nevada Smith packt seine Ausrüstung und schickt sich an die geheimnisvolle Pyramide auf eigene Faust zu erkunden. So beginnt die Einleitung zu „Pharaoh's Tomb, Raiders of the Lost Tomb", der erste Teil eines vierteiligen Action-Adventuregames von „Apogee Software Productions". Überleben – das ist das primäre Ziel, wenn die Geheimnisse der Pyramide erforscht werden. An tödlichen Fallen und Monstern mangelt es hierbei natürlich nicht. Beim Erkunden der Pyramide werden so manche Gegenstände gefunden, deren Sinn und Zweck man selbst herausfinden muß. Ein Schlüssel etwa hilft beim Öffnen einer Tür, die meist zum nächsten Level führt. In den Mauersteinen des Pyramiden-Labyrinths gibt es teilweise versteckte Gegenstände und Objekte. Sie werden nach Anspringen des Mauersteins sichtbar. Einzige Verteidigungsmöglichkeit gegen Monster sind Speere. Achtung dabei – ein Speer kann nicht geworfen werden, wenn man unmittelbar neben einem Monster steht! Wer nicht kämpfen will oder keine Speere mehr hat, kann Monster auch überspringen. Dies erfordet eine Portion Geschick und wird in den höheren Spielstufen noch durch Windeinflüsse erschwert. Auf unerwartete Überraschungen sollte man bei Pharaoh's Tomb ebenfalls gefaßt sein. Es kann beispielsweise passieren, daß man plötzlich für eine Zeitlang unsichtbar ist.
Pharaoh's Tomb wird von der DOS-Ebene durch Aufruf von ptmomp1.exe gestartet. Am Bildschirm erscheint zunächst ein Hauptmenü mit folgenden Optionen:

Journey Onward – Spiel beginnen
Story So Far – Einführungs-Story in Englisch
Instructions – kurze Spielanleitung
Highscores – Liste der besten Scores
Info – Hinweise zum Bestellen der Vollversion bzw Folgespiele
Config Keyboard – hier erscheint ein weiteres Menü, in dem zwei Alternativvorschläge zur Standard-Steuertastenbelegung ausgewählt werden können.

Bei Spielstart erscheint der erste Level. Tip hier: erst Schlüssel und Pharao-Maske holen, dann runter in die Pyramide. Am unteren Bildschirmrand finden sich stets Informationen zum aktuellen Spielstand:

Score – erzielte Punktzahl
Menleft – Anzahl Spielleben
Keys – Schlüssel, die man bei sich hat
Coins – für 100 Coins (Münzen) gibt's ein zusätzliches Spielleben
Idols – 5 Idols entsprechen 50.000 Spielpunkten
Spears – Anzahl der Speere, die man bei sich hat

Spielsteuerung / Tastenbelegung:

CTRL – Spielfigur nach links bewegen
ALT – Spielfigur nach rechts bewegen
Space – Springen
F oder beliebige Taste der untersten Reihe – Speer werfen
E – Sound ein-/ausschalten
P – Spiel unterbrechen (Pause)
Q / ESC – Spiel beenden
S – Spielstand speichern
R – Gespeicherten Spielstand laden

Pharaoh's Tomb ist wie eingangs erwähnt ein Adventure aus vier Teilen:

I – Raiders Of The Lost Tomp
II – Pharaoh's Curse
III – Temple Of Terror
IV – Nevada's Revenge

Jeder Teil ist bei den Programmautoren für 10 $ (zuzüglich 2 $ Porto) erhältlich. Alle vier Teile im Komplett-Set kosten 25 $.

Programmname: Pharaoh's Tomb, Teil I, Autor: Apogee Software Productions, 4206 Mayflower, Garland, Texas. Registrierung: 10 $

SITris

Tetris mit endgültigen Features

Von kaum einem anderen Spiel gibt es als Shareware so viele verschiedene Versionen wie von Tetris. Zugegeben: das hier vorgestellte SITris ist prinzipiell vielleicht die hundertste Variante, aber eine endgültige. SITris bietet jede Menge Optionen, mit denen die unterschiedlichsten Tetris-Varianten definiert werden können – sei es die Anzahl unterschiedlicher Steine oder die Größe des Spielfelds. SITris benötigt eine VGA-Karte und wird von der DOS-Ebene durch Aufruf von sitris.exe gestartet. Die Spielsteuerung erfolgt komplett per Tastatur. Ziel des Spiels ist es, herabfallende Steine so zu drehen und zu positionieren, daß sie mit Steinen am unteren Bildrand waagerecht lückenlose Reihen ergeben. Komplett ausgefüllte Reihen verschwinden und lassen die darüberliegenden Steine nach unten nachrutschen. Sind die Steintrümmer so hoch getürmt, daß auf dem Spielfeld keine herabfallenden Steine

PD-Software

Die besten PD-Programme! Jede Disk für nur 10,– DM! (Kopiergebühr)

Anzeige

PD001	FILE EXPRESS1	Information Managment System Ver. 2.95, Datenbank
PD002	FILE EXPRESS2	Manche sagen es ist besser als PC-FILES III
PD003	PRESENT	Dia Show mit dem Computer, sehr gut
PD004	MU IV	Schnelles Formatieren mit zwei Laufwerken u. andere Utilities
PD006	OMODEM	Komfortables, eingedeutschtes Mailboxprg. mit Fenstern
PD007	ADRESSEN	Komfortable Adressenverwaltung mit Etikettendruck
PD008	RECHNUNG	Ausf. Rechnungsprogramm in BASIC, Etikettendruck u. Anl.
PD010	NEC-P6 I	MS-Word an 24 Nadeldrucker, Dateien quetschen
PD011	NEC-P6 II	24 Nadeldruckersteuerung wie Epson, besonders gute Grafik
PD012	SPEECH	Sprachausgabe mit dem Computer ohne Hardwarezusätze
PD013	PC-RECHNUNG	Großes Rechnungsprogramm mit Kunden, 4-stufiges Mahnwesen
PD014	PC-TUTOR dt.	Lernprogramm für Anfänger. Bis zur Batchprogrammierung
PD015	KAUFMANN	Kaufm. Rechnen (%, Zins, Kredit, Hypotheken, Kalkulation u.a.)
PD016	VEREINSW. 1	Bis 250 Mitglieder, Stamm, Mahn, Beitrag, Vereinsdaten
PD017	VEREINSW. 2	Gleiche Disk wie NO.1 jedoch BAS Quellcode
PD018	VEREINSW. 3	Komplettes deutsches Handbuch
PD019	ZEITLUPE	Herabsetzung der Taktrate, wichtig für AT's (Spiele etc.)
PD020	PROCOMM	Deutsches Datenübertragungsprogramm, super
PD021	PROCOMMDOC	50 KB Deutsche und 140 KB Englische Anleitung zu PROCOMM
PD022	PC-WRITE	Vers. 2.4, deutsche Übersetzung von 10078
PD023	NINJA FIGHTER	Karate Spiel in Adventure Art
PD024	PC-FILES III	Weltbekanntes Datenbankprogramm (siehe auch 10730)
PD025	PC-PROF-BAS	PC-Professor-Basic-Lernprogramm
PD026	PC-DOS-HELP	Hintergrund-Bildschirmhilfen für PC-DOS-Anfänger
PD027	PIANOMAN V3.0	Musikprogramm mit langen Beispielen, Erstellung eigener Musik
PD028	TUTORIAL engl.	IBM-PC-Lernprogramm (Einführung in MS-DOS/PC-DOS)
PD029	DESKTEAM V1.4	Hintergrundprogramm mit mehr Möglichkeiten wie SIDEKICK
PD030	ORIGAMI	Papierfaltanleitung (Japanische Kunst)
PD031	HARDDISK	Festplatten-Hilfeprogramm
PD032	DOSAMATIC	Umschalten zwischen mehrerer Programmen im Rechner
PD033	PROCOMM	Hackers Kommunikationsprogramm, Textverarb., TERM-EMU
PD035	SIDE WRITER	Druck um 90 Grad versetzt (für Tabellen u.s.w.)
PD036	B-WINDOW	Fenstertechnik für Basic! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! !
PD037	NEW YORK I	Leistungsf. Textverarbeitungsprogramm m. Fußnoten
PD038	NEW YORK II	Mit Fenstertechn., Indizierung, 200 Seiten Anleitung
PD039	HANDBAG II	CED, ein Editor für die DOSebene, super, u. a.
PD040	PC-PROMPT	Automatische Hilfen bei Eingabe von DOS-Befehlen
PD041	TSHELL	Neue, sehr gute Benutzeroberfläche für DOS
PD042	MASTER-KEY	Diskettendoctor zum Restaurieren gelöschter Dateien, 24 S. Anl.
PD043	DOS-TOOL	Dateien finden, vergleichen, Wort-, Zeichen-, Zeilenzähler
PD044	GRAPHTIME I	Sehr leistungsfähiges Geschäfts-Graphik-Programm
PD045	GRAPHTIME II	Liest von dBase 2/3, Multiplan u. Lotus
PD046	Quebecalc	Tabellenkalkulation (3-D), in Würfelebenen
PD047	DAN-CAD-3D 1	3-D Zeichenprogramm mit allem was dazugehört
PD048	DAN-CAD-3D 2	Gittergrafik, stereoskopische Perspektiven in Bewegung! ! !
PD049	DAN-CAD-3D 3	Elemente drehen, Zoomen, autom. Vorführung, Textlayout
PD050	DAN-CAD-3D 4	Sehr genau (4 Mill. Pixel), benötig t 640 K RAM
PD051	POWER-MENU	Mehr als nur Menü-System, absolutes muß für Festplatte! ! !
PD052	HOMBASE 1	Desktop Organizer (Superprogramm und Speicherresident)
PD053	HOMEBASE 2	Mehr Leistung als SIDEKICK, zur Disk PD052
PD054	FINGER-PAINT	Zeichnungsprogramm mit schneller Cursorbewegung

Jeder Sendung liegt unsere Katalogdiskette bei!

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!

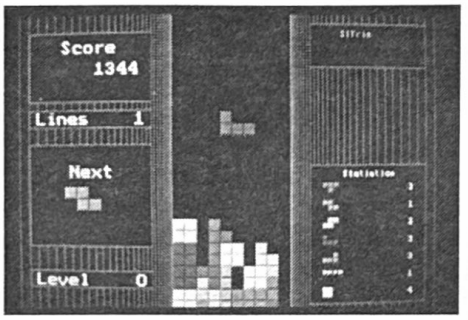
Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT

Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 35 66
D-7900 Ulm, Telefon 07 31 / 3 76 39, Bestell-Fax 07 31 / 3 76 30
Telefon aus: Österreich 060-731-3 76 39 · Schweiz 0049-731-3 76 39

mehr Platz haben, ist das Spiel verloren.
Nach Programmstart erscheint zunächst das Hauptmenü mit folgenden Auswahlmöglichkeiten beziehungsweise Tastenbelegungen:

Return – Spielstart

CTRL + Q – Spiel beenden, Rückkehr zu DOS
F1 – Anzeige der Highscore-Tabelle
F10 – Schaltet zu einem Menü um, in dem die Belegung der Steuerungstasten umdefiniert werden kann. Eine individuelle Einstellung wird automatisch gespeichert und steht dann bei jedem erneuten Aufruf von SITris zur Verfügung. Eine ideale Sache, wenn man bereits eine andere Tetris-Version gespielt hat und jetzt mit SITris einen neuen Anreiz sucht.
Außerdem werden jede Menge Optionen zur Konfiguration des Spiels bereitgestellt. Einzelne Menüpunkte werden einfach mit den Pfeiltasten angewählt. Die Umschaltung von Menü-Optionen erfolgt mit der Space-Taste. Hier die Optionen im einzelnen:
Show Next (on / off) – damit kann die Darstellung des nächsten Spielsteins am linken Spielfeldrand ein-/ausgeschaltet werden.
SITris Mode – hier wird einer von folgenden Sitris-Modi ausgewählt:
Regular: Standardmodus wie beim Original-Tetris.
Small: verkleinert die Größe der Spielstein auf ein Viertel der Originalgröße (Spielfeld wird größer).
Large: vergrößert Spielsteine um das Vierfache (Spielfeld wird kleiner).
Wide / Skinny: verändern ebenfalls Stein- und Spielfeld-Größe – überraschen lassen!
Starting Level – Auswahl des Levels mit dem das Spiel beginnen soll.
Starting Height – Steinvorgabe. Hier gibt der Computer die gewünschte Anzahl an Reihen von Steinen vor, in dem er sie willkürlich auffüllt. SITris wird dadruch enorm schwerer.
Block Set – Auswahl der Spielsteine die vorkommen sollen. Hierbei gibt's vier Stein-Sets:
Regular: Standard wie bei Original-Tetris (sieben verschiedene Typen).
Xtended: Erweiterter Spielsteinsatz (drei zusätzliche Typen).
Insane: Wahnsinn – besonders unförmige Steine (Spielsatz mit fünf völlig neuen Steinformen).
All: Heller Wahnsinn – fast nicht zu schaffen, alle Steintypen treten auf.



Effects Speed – Hier kann bei SITris sogar der Effekt ausgewählt werden, mit dem aufgefüllte Reihen verschwinden sollen. Eine rein optische Sache, die am eigentlichen Spiel wenig beeinflußt.
SITris Amoeba – hinter dieser Option verbirgt sich etwas für alle, denen der erweiterte Steinsatz noch nicht Herausforderung genug ist. Die SITris Amoeba ist eine sogenannte Steinfresser-Funktion, die in mehreren Härtestufen aktiviert werden kann (Easy bis SprWide – härteste Stufe). Die Amoeba selbst ist zwar unsichtbar, allerdings bewirkt sie, daß sich einzelne Felder von Steinen auflösen und verschwinden. Eigentlich praktisch, wenn hin und wieder Steine von selbst verschwinden – könnte man meinen. Die Amoeba eliminiert natürlich nicht irgendwelche Steine der obersten Reihe, sondern erzeugt vielmehr solche Lücken, die das Abräumen kompletter Reihen schwerer machen, da sie weit unten liegen und nicht wieder sofort gefüllt werden können. Sobald ein Feld sich allmählich auflöst, ist klar, in welcher Reihe sich ein Amoeba befindet. Sie kann nur durch Abräumen der Reihe, die sie behaust, beseitigt werden.
Appearing Blocks – Hier kann in zwei Schwierigkeitsstufen (Some und Many) aktiviert werden, daß während dem Spielverlauf automatisch Felder auftauchen. Sie können entweder Lücken stopfen, und damit helfen, oder behindernd sein.

Der Spielbildschirm bei SITris besteht vorwiegend aus der Spielfläche mit den herabfallenden Steinen. Rechts vom Spielfeld ist eine Statistik-Anzeige, die angibt, wie viele Stücke ei nes jeden Stein-Typs bislang aufgetreten sind. Auf Wunsch wird links eingeblendet, welcher Stein-Typ als nächster herabfällt. Zudem finden sich am linken Bildrand folgende Informationen: Erzielte Spielpunkte, Anzahl komplette Reihen und der aktuelle Spiellevel. RDer Spiellevel und damit die Geschwindigkeit der herabfallenden Steine wird jeweils erhöht, wenn 10 Reihen abgeräumt worden sind.

Die Standard-Steuerungseinstellung ist wie folgt:

Pfeil-Links-Taste – Spielstein nach links bewegen.
Pfeil-Rechts-Taste – Spielstein nach rechts bewegen.
Pfeil-nach-unten-Taste – Spielstein herabfallen lassen. Jene Taste sollte nur gedrückt werden, wenn man sich sicher ist, daß ein Spielstein korrekt zurechtgedreht ist und an der richtigen Stelle landen wird.
Pfeil-nach-oben-Taste – Beschleunigen eines herabfallenden Steins.
Return – Drehen eines Steins in Stufen von 90 Grad.

Während dem Spiel sind zudem folgende Tasten belegt:

CTRL + S – Sound ein-/ausschalten
ESC – Spiel beenden, Rücksprung zum Hauptmenü
PAUSE – Spielpause (wird mit beliebiger Taste wieder aufgehoben)

Programmname: Sitris Version 1.0, Autor: Paul Tupaczewski. Registrierung: Public Domain

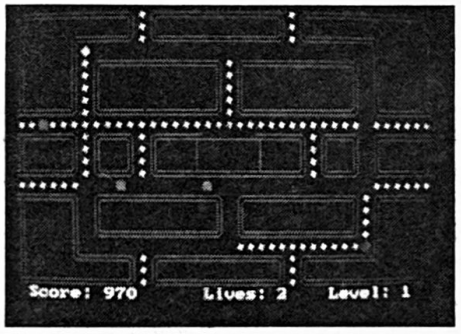
Munchguy

Pacman mit Extras für alle Karten

Pacman ist ein Spiel, das schon gut zehn Jahre auf dem Buckel hat. Zuerst erschien das Game als Automatenspiel und war ein Meilenstein in der Entwicklung der Videospiele. Vor Pacman gab's nur einfache Primitivst-

Ballerspiele, das gute alte Space Invaders an der Spitze. Mit Pacman kam erstmals Spielwitz und Logik dank scheinbar intelligenter Gegner auf dem Spielfeld in die Videospiele-Welt. Es dauerte nicht lange und schon gab's Pacman-Variationen für jeden nur erdenklichen Homecomputer und sämtliche Videospiele.

Auch heute ist es für Spielprogrammier-Einsteiger eine Herausforderung eine eigene Pacman-Variante zu entwickeln und die dafür ensprechende Programmlogik auszuhecken. So alt Pacman auch ist, an Spielreiz hat der Videospiel-Urgroßvater auch heute noch nichts verloren. Ein gefräßiges Kerlchen – der Pacman – muß mit den Pfeiltasten durch ein Labyrinth gesteuert werden und sämtliche Spielpunkte verzehren, um in den nächsten Level zu gelangen.



Als Hindernisse gibt es vier Gegner in Form von Gespenstern, die den Pacman unermüdlich verfolgen. Im Labyrinth gibt's glücklicherweise sogenannte Power-Freßpunkte. Frißt man einen davon, so wechseln die Gespenster für eine Zeitlang ihre Farbe und können vom Pacman gefressen werden. Natürlich werden mit dem Verzehren der Gespenster dicke Extraspielpunkte erreicht.

Hin und wieder erscheint am Spielfeld eine Frucht für eine begrenzte Zeitspanne.

Wird sie verzehrt, so erhält man weitere Extrapunkte. Hilfreich für den Pacman sind diverse Tunnels, durch die er schneller von einer Ecke des Spielfeldes in die andere gelangt.

„Munchguy" ist eine prima PC-Pacman-Variante die mit jeder beliebigen Grafikkarte zusammenarbeitet. Im Gegensatz zum Originalspiel werden bei „Munchguy" verschiedene Labyrinthe geboten, die sich mit jedem Level ändern beziehungsweise abwechseln. Munchguy wird durch Aufruf von munchguy.exe von der DOS-Ebene gestartet. Das Programm startet automatisch in der geeignetsten Bildschirmauflösung, die verfügbar ist.

Beim Aufruf können noch diverse Parameter angegeben werden, die das Spiel beeinflussen:

TEXT, CGA, VGA, VGAGREY erzwingen, daß Munchguy im angegebenen Grafikmodus beziehungsweise Textmodus gestartet wird. VGAGREY ist für VGA-Karten geeignet, wenn nur ein monochromer VGA-Monitor vorhanden ist. Wird zusätzlich der Parameter NOSOUND beim Aufruf angegeben, so wird die Soundausgabe während dem Spiel abgeschaltet. Besonders wichtig ist schließlich noch der Parameter SPEED. Damit wird die Spielgeschwindigkeit festgelegt – wichtig zur Anpassung an die Geschwindigkeit des vorhandenen Rechners. Für SPEED wird ein beliebiger Zahlenwert eingesetzt. Standardvorgabe ist 0, was Höchstgeschwindigkeit entspricht. Durch Angabe eines größeren Wertes, wird das Spiel entsprechend verlangsamt.

Der Aufruf mit „munchguy cga nosound 50" beispielsweise bewirkt, daß Munchguy ohne Sound im CGA-Modus mit Geschwindigkeit 50 gestartet wird.

Die Steuerungstasten sind wie folgt belegt:

„Pfeil nach oben" oder „8" – rauf
„Pfeil nach unten" oder „2" – runter
„Pfeil nach links" oder „4" – links
„Pfeil nach rechts" oder „6" – rechts
ESC – Spielabbruch

Hier noch ein Tip zur Steuerung: es empfiehlt sich nicht die Richtungstaste gedrückt zu halten, in die man bereits läuft. Geht der Pacman beispielsweise nach oben und man betätigt kurz die „Rechts"-Taste so nimmt er die nächstmögliche Abzweigung, die nach rechts führt. Somit kann der Weg des Pacmans also ein wenig vorausprogrammiert werden und man erhöht seine Chance gegen die Gespenster bei den höheren Spiellevels, die nicht gerade langsam ablaufen.

Beim Punkteraffen handhabt sich's wie folgt:

Normaler Freßpunkt – 10 Punkte
Power Freßpunkt – 50 Punkte
Gespenst – 100 Punkte
Bonuspunkt (Frucht) – 250 Punkte

Die Registrierungsgebühr für Munchguy beträgt 5 $. Für 10 $ ist eine Spezialversion erhätlich, die einen Editor beeinhaltet, mit dem eigene Pacman-Labyrinthe gebaut werden können.

Programmname: Munchguy, Autor: Kevin Dorff, 539 Solano NE, Albuquerque, NM 87108. Registrierung: 5 $

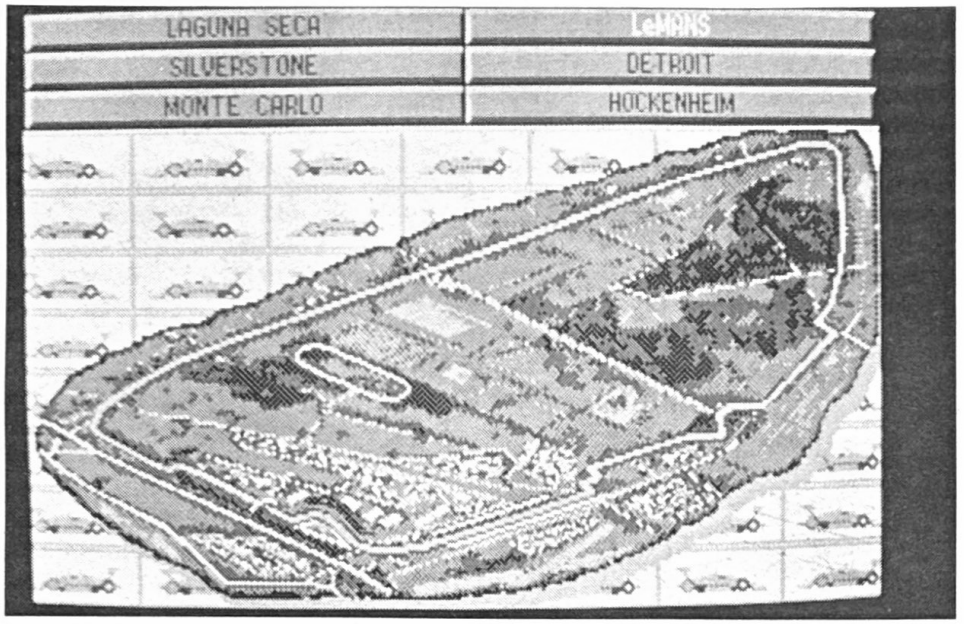
Michael Nickles

Mario Andrettis Racing Challenge

Hersteller: Electronic Arts
System: IBM PC
Grafik: Tandy: 16 Farben
EGA: 16 Farben
VGA/MCGA: 256 Farben
Sound: Intern
AdLib
Roland MT 32
Steuerung: Tastatur
Maus
Joystick
Handbuch: Deutsch
Kopierschutz: Abfrage
Schwierigkeitsgrad: Einstellbar
Genre: Simulation

Pferdestärken – wie vom Hafer gestochen

Electronic Arts behält die Linie bei: Nach der Stock Car-Simulation „Indianopolis 500" kommen die Amerikaner jetzt mit einem echten Mammutwerk mit vielen PS. Sechs verschiedene Fahrzeugtypen darf der Spieler im Verlauf seiner Karriere als Rennpilot lenken. Der ehemalige Formel-1-Champion Mario Andretti steht ihm vor jedem Rennen mit Rat und Tat zur Seite. Erste Erfahrungen sammelt der Neuling im Practice-



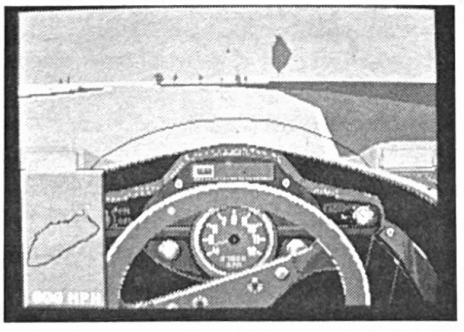
Modus. In der Werkstatt des Mechanikers wartet das halbe Dutzend Boliden schon auf eine Probefahrt. Vorsichtige versuchen ihr Glück erst einmal am Steuer des relativ langsamen Sprint-Cars oder eines kräftig aufgebohrten Serienwagens.

Fans des Kinofilms „Tage des Donners" dürfen ihrem Idol Tom Cruise im schnittigen Stock-Car nacheifern. Wagemutigere Zeitgenossen testen die rassigen und ebenso störanfälligen Prototypen.

Wahre Geschwindigkeitsfanatiker kommen wohl nicht an der Formel-1-Karosse vorbei, nur noch die 600 PS starken Indy-Schlitten haben mehr Power unter der Haube. Übungsrunden dreht man auf einer Auswahl bekannter Strecken wie Monte Carlo, Silverstone und Indianapolis.

Wie im richtigen Leben müssen die kleineren Kaliber – namentlich Sprint Car und Serienmodelle – mit langsamen, ovalen Parcours vorlieb nehmen. High-Speed-Tracks wie Daytona bleiben den Großen vorbehalten. Während der Fahrt wird die Piste in ausgefüllter Vektorgrafik dargestellt. In der linken unteren Bildschirmecke informiert eine Übersichtskarte über den Streckenverlauf, die Plazierung und die aktuelle Geschwindigkeit. Ein Druck auf Feuerknopf, linke Maustaste bzw. Taste „A" beschleunigt, Schalten entfällt dank Automatik. Die Autos unterscheiden sich in Eigenschaften wie Bodenhaftung, Kurvenverhalten und Höchstgeschwindigkeit.

Damit man beurteilen kann, wie gut man die Eigenheiten einer Maschine unter Kontrolle hat, läßt sich jederzeit eine Videoaufzeichnung des bisherigen Spielverlaufs über F1 abrufen. Einfaches Anklicken der entsprechend beschrifteten Boxen im Recorder-Menü wechselt zwischen den sechs wählbaren Perspektiven: vom Streckenrand, aus dem Hubschrauber, von der Kamera auf der Motorhaube oder mit ausreichend Sicherheitsabstand vom Verfolgerwagen. Genug geübt, ab in den Rennzirkus!



Unter dem Menüpunkt „Obtain Sponsorship" besorgt sich das hoffnungsvolle Talent 20.000 Dollar von seinem Geldgeber. Für den Zaster erhält er ein voll funktionsfähiges Sprint Car, mit dem er im Ascot Park, dem ersten Rennen, an den Start geht. Fünf computergesteuerte Piloten fahren die gleiche Strecke. Im fünf Runden langen Qualifikationslauf gilt es, unter die ersten drei zu kommen. Nur dann ist der Start frei für das „Feature Race" um Punkte und Prämien.

Wer sich nicht qualifiziert, bekommt im Hoffnungslauf eine letzte Chance. Der Hauptlauf dauert zehn Runden, dem Sieger winken 10.000 Dollar und 10 Punkte in der WM-Wertung. Platz zwei und drei müssen sich mit Punkten zufriedengeben.

Nach den sechs Läufen einer Saison landen noch einmal 100.000 grüne Scheine auf dem Konto des Titelträgers.

Reichliches Bargeld läßt sich in ein leistungsfähigeres Automobil investieren.

Stock Car oder Formel 1 bringen zwar mehr Preisgeld, doch nutzt sich der Motor schneller ab.

Während eines Boxenstopps kommen auf Tastendruck sofort Techniker angerannt und bringen Reifen, Getriebe und Tank auf Vordermann. Realistisch – soweit. Das Programm hält sich jedoch nicht immer an die international übliche Punktewertung: Statt der ersten sechs bekommen z. B. nur die Top Four Punkte im Wettkampf um die begehrte Formel-1-Trophäe.

Schon dieser Schönheitsfehler macht deutlich, daß „Mario Andrettis Racing Challenge" nicht gerade der Wirklichkeit abgeguckt ist. Auch die Vielfalt ist nur äußerlich.

Zwar sind sechs unterschiedliche Boliden eine stolze Auswahl, doch sie fahren sich leider alle arg ähnlich, von Modell zu Modell zwar etwas flotter, aber ansonsten bleibt alles gleich.

Außer kurzzeitigem Geschwindigkeitsverlust passiert bei Zusammenstößen gar nichts, das Chassis bleibt bei Karambolagen wie durch ein Wunder unversehrt.

Außerdem nervt das ganz und gar unübliche Automatikgetriebe. Beschleunigen, bremsen und nach links und rechts lenken – mehr gibt es nicht zu tun.

Die Grafik kann für diese Mängel auch nicht entschädigen. In den Menüs wimmelt es nur so von digi-

talisierten Bildern der Kurse, auf der Piste herrscht dagegen grau-in-grauer Trübsinn. Auch in der niedrigsten der drei Detailstufen bekommt ein AT Tempoprobleme mit den Polygonen, außerdem benötigt der Spieler satte 590 KB freien Speicher.

Woher ein entnervter 80286-Besitzer unter DOS 4.0 mit Treiber für seine 512 KB Extended Memory soviel RAM nehmen soll, bleibt ein Geheimnis des Herstellers.

Entweder man installiert DOS 5.0, verzichtet auf alle Applikationen oder läßt es gleich ganz bleiben.

Dann kommt man auch um den fragwürdigen Genuß der piepsig-gequetschten Motorengeräusche und des eintönigen Titelsounds herum.

Erst auf einem 386er PC mit 33 MHz und Soundkarte stellt sich so etwas wie Spielspaß ein.

Otto-Normal-User hat mit „Indianapolis 500" mehr Pferde- und Spielstärke fürs Geld.

Carsten Borgmeier

Castles

Hersteller: Electronic Arts
System: IBM PC
Grafik: Hercules: Schwarz/Weiß
CGA: 4 Farben
Tandy: 16 Farben
EGA: 16 Farben
VGA/MCGA: 256 Farben
Sound: Intern
AdLib/Sound Blaster
Roland MT 32
Steuerung: Maus
Joystick
Handbuch: Deutsch
Kopierschutz: Handbuchabfrage während der Installation
Schwierigkeitsgrad: Einstellbar
Genre: Strategie

Burgen aus Baukästen

Im finsteren Mittelalter war Wohnraummangel noch kein Thema. Da sie genügend Goldstücke auf der hohen Kante hatten, stellten sich zumindest die Mächtigen kurzerhand eine prächtige Burg in die Landschaft. Interplays originelle Simulation

„Castles" läßt diese leider – oder zum Glück – vergangene Epoche auf dem Monitor auferstehen.

Der Spieler, Herrscher über ein walisisches Königreich, wird zum Bauherrn. Bevor er mit der Konstruktion des massigen Prunkbaus loslegt, stellt er im Menü die Parameter ein: Es gibt vier Schwierigkeitsgrade und zwei Szenarios. Eines versetzt in ein historisch nachempfundenes Ambiente im alten Britannien, das andere in eine Welt, die von lieblichen Elfen und üblen Orcs bevölkert ist. Ein Klick, und der Spieler betritt sein digitales Reich. Als relativ bescheidener König gibt man sich mit einer einzelnen Burg zufrieden. Besser Betuchte dürfen sich in bis zu drei Schlössern verewigen. Wer völlig der Gigantomanie verfallen ist, verpflastert die Landschaft mit maximal acht Gemäuern.

Eine Frage hat das Programm noch: Wird man während der Bauarbeiten am Hofe dennoch Kuriere, Kleriker und Bittsteller einlassen? Und dann erscheint eine große, leere Fläche am Bildschirm, der Bauplatz. Ein Klick auf die rechte Maustaste öffnet das Hauptmenü.

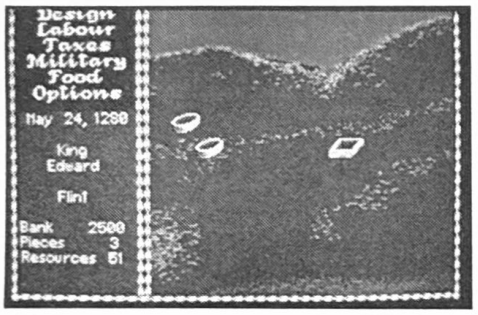
Darin wählt der Monarch zunächst den Grundriß. Unter dem Menüpunkt „Build" warten vier vorgegebene Bauelemente auf Verwendung: Mauern, runde Türme, eckige Türme und Tore. Jedes ausgewählte Fertigbauteil läßt sich in der Höhe verstellen. Für die erste Bauphase kommandiert man einen kleinen Trupp von den 40 verfügbaren Arbeitern ab. Wenn mehr Manpower gebraucht wird, lassen sich über den Menüpunkt „Labour" zusätzliche Arbeitskräfte engagieren.

Jetzt nur noch das Lego-ähnliche Palastteil auf die Baustelle hieven, schon legen die Männer los. Ein Druck auf den Mausknopf bei geöffnetem Menüfenster zoomt vom Bauplatz weg: Der Spieler sieht in schräger 3D-Perspektive wie das künftige Heim unter den fleißigen Händen ameisenkleiner Sprites entsteht.

Vollen Überblick verschaffen die Funktionstasten, die zwischen Vorder-, Seiten- und Rückansicht wechseln. „Castles" zählt die Tage genau mit, und am Ende des Monats wollen die Arbeiter Geld sehen. Um den Staatssäckel nicht über Gebühr zu belasten, bittet der Landesvater seine Untertanen zur Kasse.

Über das „Taxes"-Menü werden direkte und indirekte Steuern eingetrieben – bis auch der Kamm des Wetterhahns, oben auf dem Turm, bezahlt ist. Allzu harsche Forderungen quittiert das Volk mit Massenflucht. In einem Steuerparadies dagegen üben sich die Arbeiter in der Kunst des Müßiggangs. Und die Burg bröckelt halbfertig vor sich hin. Doch nicht nur Nachlässigkeiten bedrohen das ehrzeige Bauvorhaben. Die vor

700 Jahren heftig gefürchteten „Nordmänner" fallen mit chronologischer Regelmäßigkeit ins Land ein. Natürlich gibt es im Mittelalter Kriegsleute, die das Land verteidigen. Doch müssen die Kämpfer erst mit klingender Münze zum Dienst am Vaterland gelockt werden. Bogenschützen und Fußsoldaten kosten den Dienstherrn ein Vermögen.



Nachdem sie mit Hilfe der Maus angriffsbereit aufgestellt sind, schlagen sie Eindringlinge jedoch zuverlässig in die Flucht. Wer an Krieg, Kohle und Konstruktion nicht genug hat, empfängt Besucher, die um weisen Rat bitten. Die Gunst des Volkes und der Kirche kann beispielsweise davon abhängen, ob der König einem frischgebackenen Vater einen schönen Namen für sein Kind sagen kann oder, ein andermal, dem Bischof das erbetene Schachduell gewährt. Zwischen drei möglichen Entscheidungen wird mit der Eingabe der Buchstaben A, B oder C entschieden. „Castles" beeindruckt durch sein neuartiges Konzept und eine Grafik, die selbst winzige Einzelheiten zeigt. Burgenbauen verlangt wohldurchdachtes Money-Management, ein glückliches Händchen für den richtigen Steuersatz und nicht zuletzt ein baumeisterliches Gespür.

Dank der kriegerischen Zugaben mangelt es in den ersten Spielstunden nicht an Abwechslung. Im weiteren Verlauf zeichnet sich jedoch ein Mangel an Vielfalt ab: Welches Kind spielt gern dauernd mit den gleichen vier Lego-Klötzchen? Zwei Szenarios sind auf Dauer ebenfalls zuwenig. Zudem durchschaut man die Wechselwirkung von Führungsstil und Arbeitermoral recht schnell. Selbst die Normannenüberfälle langweilen, sie verfolgen eine allzu durchsichtige Angriffstaktik: Erst ein Häufchen Fußsoldaten, dann die ganze Armee. Letztlich ist die Idee pfiffig, doch die Umsetzung geriet zu mager. Vielleicht ändern die bereits angekündigten Datendisketten dieses Dilemma. Man hofft.

Carsten Borgmeier

Lemmings

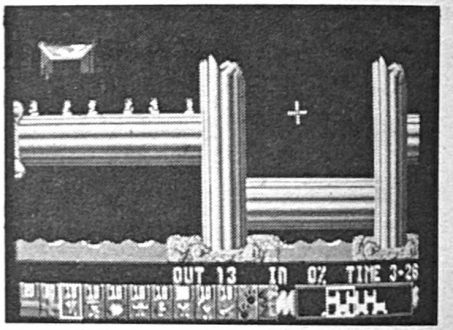
Hersteller: Psygnosis
System: IBM PC
Grafik: CGA: 4 Farben
EGA: 16 Farben
VGA: 16 Farben
Sound: Intern
AdLib
Roland MT 32
Steuerung: Tastatur
Maus
Joystick
Handbuch: Deutsch
Kopierschutz: Diskette
Schwierigkeitsgrad: Einstellbar
Genre: Strategie

Ein Gruppenphänomen

Lemminge als Stars eines Computerspieles? Die selbstmordgefährdeten Wühlmäuse im Hamsterformat passen auf den ersten Blick so gar nicht in das gängige Klischee vom Spielehelden, denn das ist oft ein furchtloses Fliegeras oder ein muskelüberwucherter Drachentöter. Wenn allerdings ein cleverer Programmierer wie der 26jährige Schotte David Jones die Nager in ein Strategie-Game von geradezu diabolischer Genialität verpackt, dürfen auch Skeptiker einen Blick riskieren.

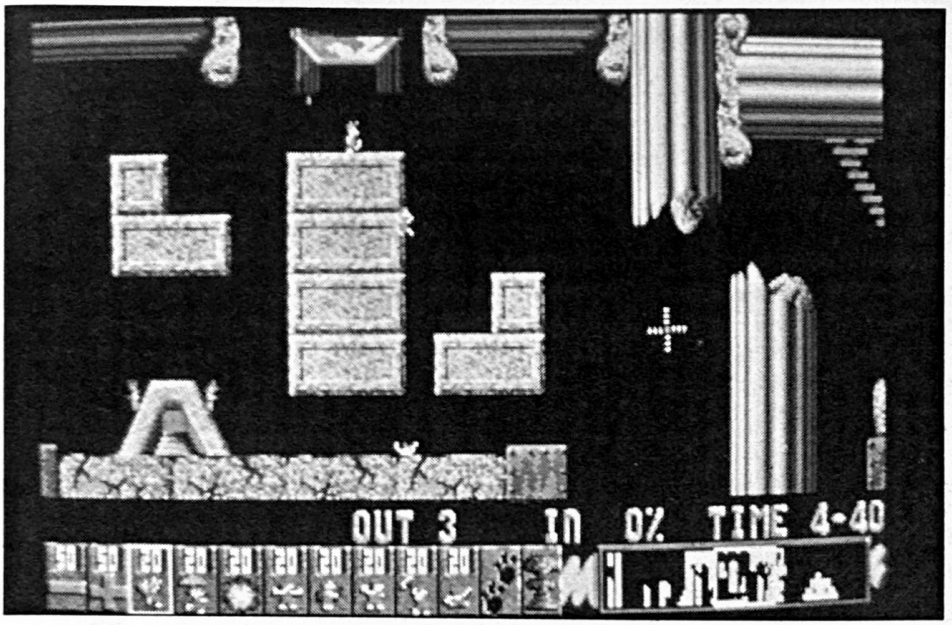
Bevor es losgeht, legt der Spieler in einem Menü Grafikkarte und Rechnertyp fest. Unterstützt werden CGA, EGA und VGA. Von der AT-Architektur aufwärts, meldet man seine Maschine als „Higher Powered PC" an, um Geschwindigkeitsprobleme von vornherein auszuschließen. Eine eventuell vorhandene AdLib-Soundkarte erkennt das Programm selbständig, die besonderen Fähigkeiten von Soundblaster und Roland Boards bleiben leider ungenützt. Nach kurzer Ladezeit von Festplatte und Kopierschutz-Check auf der Originaldisk erscheint ein weiterer Auswahlbildschirm.

Die Funktionstasten entscheiden, ob mit Joystick, Keyboard oder Maus gesteuert werden soll, ob es während des Spieles mucksmäuschenstill bleibt oder Effekte bzw. Musik ertönen und in welchem Level man beginnt. Jeweils 30 Levels der Schwierigkeitsklassen Fun, Tricky, Taxing und Mayhem stehen zur Auswahl: 120 Aufgaben insgesamt. Eine Funktion zum Abspeichern fehlt. Allerdings läßt sich ein bestimmter Level durch Eingabe einer achtstelligen Buchstabenkombination direkt anspringen. Man muß nur die Buchstaben kennen. Nach den recht zahlreichen Einstellungen startet man das Spiel endlich mit einem Tastendruck auf F1. Eine Bildschirmseite mit Zahlenangaben und einer Übersichtskarte verrät vor jedem Level, was zu tun ist.



Das Grundprinzip ist denkbar einfach: Der Spieler muß den Lemmingen helfen, von ihrem Zuhause unbeschadet zum Ausgang zu finden. Wer am Ende die geforderte Mäuse-Quote über den Parcours gelotst hat, kommt einen Abschnitt weiter. Es kann nichts schiefgehen: man darf sich unendlich oft an einer Aufgabe versuchen. Die Lotsenarbeit beginnt, wenn sich oben am Bildschirm eine Klappe öffnet, aus der nach und nach Lemminge in die Landschaft purzeln.

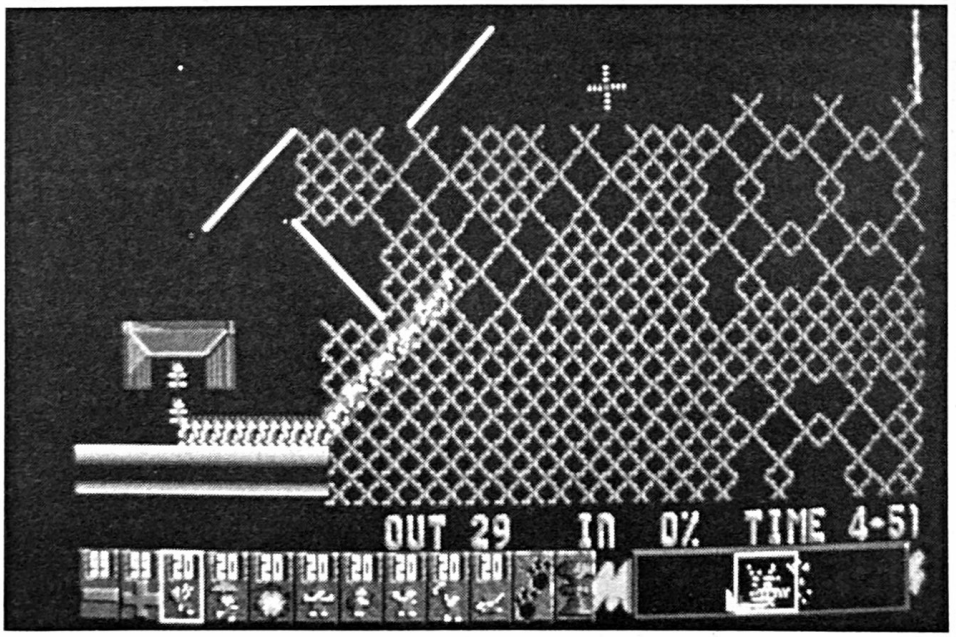
Besonders kooperativ verhalten sich die Schützlinge nicht gerade. Mit traumtänzerischer Ruhe laufen sie von links nach rechts und machen kehrt, sobald sie ein größeres Hindernis berühren. In ihrer Lethargie plumpsen die grünhaarigen Tierchen in Gruben oder werden von tonnen-



schweren Felsbrocken zermatscht. Hilfe tut bitter not. Unterhalb des Parcours befindet sich eine Menüleiste mit unterschiedlichen Symbolen, die lediglich angeklickt werden. Plus- und Minus-Icons regulieren den Lemming-Strom, Pause und Quit tun das Besagte. Besondere Bedeutung kommt den acht anderen Piktogrammen zu.

Mit ihrer Hilfe beschenkt der Retter die winzigen Sprites mit besonderen Talenten: Einmal angeklickt, wirft der Lemming seine Talente in die Waagschale. Entgegen anderslautenden Gerüchten, haben die Wühler einiges drauf. Um Schluchten zu überwinden, bauen sie Brücken aus insgesamt 12 Steinchen, kurz vor Ende der Bauarbeiten ertönt ein Signal und man darf nach erneutem Klicken auf die Figur am Steg weiterbasteln. Da ständig neue Schützlinge auf den Screen strömen, empfiehlt es sich, die Massen auf ein bestimmtes Gebiet zu konzentrieren. Zu diesem Zweck stehen sogenannte Blocker bereit, die Nachkömmlingen den Weg versperren.

Diese Barrieren kann man nur durch eine Sprengung wieder wegräumen, bei der es jedesmal Opfer zu beklagen gibt. Im Menü die Bombe aussuchen, den Cursor über das Opfer bewegen und der Countdown läuft. Die Explosion fegt nicht nur den sichtlich entsetzten Lemming in einer Pixelwolke vom Feld, sondern reißt auch ein kleines Loch in die Landschaft. Damit lassen sich also hervorragend dünne Mauern beseitigen. Für größere Hindernisse gibt es bei den Lemmingen gleich drei Buddler-Klassen. Die eine arbeitet sich horizontal durch die Geröllmassen, die Kumpel arbeiten unten, und die Spitzhackenprofis heben sogar schräge Gänge aus. Berge aus massivem Gestein lassen sich nicht zerstören, da hilft nur Klettern.



Auf der anderen Seite angekommen, öffnet der Bergsteiger auf Befehl seinen Regenschirm und gleitet unbeschadet zu Boden. Bei soviel Können sollte es eigentlich keine Probleme mehr geben, allerdings sind die Talente nur in begrenzter Zahl, manchmal sogar überhaupt nicht, verfügbar. Ohne Strategie läuft gar nichts. Des weiteren zwingt das Zeitlimit zur Eile.

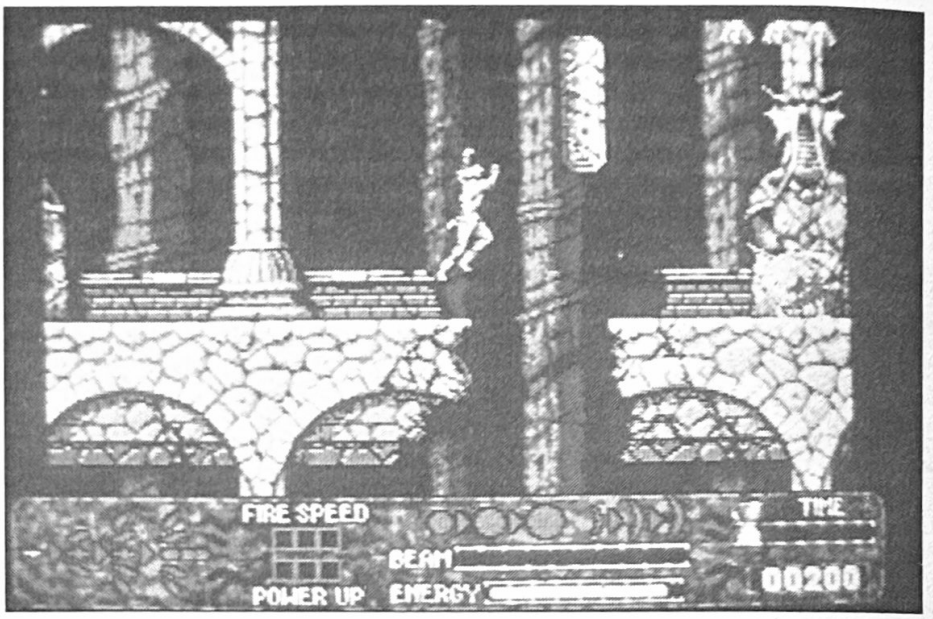
Glücklicherweise füllen die ersten Levels nur einen einzelnen Bildschirm, später scrollt man mit der Maus von links nach rechts bzw. umgekehrt durch die riesige Screenlandschaft und versucht, die bis zu 100 Hilfsbedürftigen unter Kontrolle zu behalten.

„Lemmings" besitzt alle Zutaten eines Klassikers: Auf Fotos sehen die klein geratenen Nager zwar ziemlich mickrig aus, ihre Animation beweist allerdings, wieviel Aufwand und Sorgfalt in einem 8*4 Punkte großen Objekt stecken kann. Mit federnden Pfoten wandern die Helden umher, der giftgrüne Punkerschnitt weht lässig im Wind.

Bevor ein Lemming in die Luft geht, schlägt er die winzigen Hände über dem Kopf zusammen. Besonders eindrucksvoll ist der Nuke-Effekt: Alle Lemminge begehen kollektiven Selbstmord, verdampfen zu einer Riesenwolke und legen gleich noch die Hintergrundgrafik in Schutt und Asche. Apropos Background . . . Von der metallic blauen Science-fiction-Landschaft bis zum erdigen Wühl-

labyrinth ist fast jede denkbare Umgebung vertreten. Nicht nur in Sachen Optik ist Abwechslung Trumpf. Während im einen Level nur flinkes Buddeln zum Ziel führt, müssen im nächsten meterweise Brücken gebaut werden.
Der Schwierigkeitsgrad zieht langsam an, die Mayhem-Sektion macht ihrem Namen alle Ehre. Eine spritzige deutsche Anleitung im Comic-Stil und die todschicke Verpackung von Airbrushkünstler Tim White machen das Prachtprogramm komplett.
Wirklich kein Wunder, daß die Lemminge seit über einem halben Jahr in der Spitze der Verkaufscharts mitmischen, origineller geht's fast nicht mehr.

Carsten Borgmeier



Tom & the Ghost

Hersteller: Blue Byte
Grafik: CGA
EGA
VGA
Tandy
Sound: Intern
Steuerung: Joystick
Kopierschutz:
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Genre: Geschicklichkeit

Tom and the Ghost

Eine Burg ohne Geist kann auch in unserer aufgeklärten Zeit gleich dichtmachen. Zu viele Geister sind ebenfalls schlecht. Das muß der kleine Tom erfahren, der gerade mit seiner Mutter durch eine schottische Burg touristelt.
Der Reiseführer berichtete spaßeshalber von Geistern. Aber plötzlich ist einer da und gleich darauf wieder verduftet – samt Toms Mutter. Der Kleine hockt nun verlassen im Gewölbe und heult. Schon ist der nächste Geist zur Stelle, diesmal einer von der netten Sorte. Er hat Mitleid mit Tom, den ja jeder für verrückt hielte, wenn er seine Geschichte erzählen würde. Ritter Arrow, der gute Hausgeist, weiß jedoch, daß hier wirklich ein böser Gespensterkollege sein Unwesen treibt. Da Arrow sich nach 500 Jahren Spukalltag allmählich langweilt, wirft er sich in die Brust und erklärt sich bereit, die so rätselhaft Verschwundene zu suchen.

Den Jungen kann er allerdings nicht unbeaufsichtigt lassen. Also nimmt er ihn mit. Tom wird ihm mutig zur Seite stehen, ihn aber auch endlos mit Extrawurstwünschen nerven. Beides hängt miteinander zusammen. Wenn die Pegelanzeige für Toms Zustand Schwäche anzeigt, muß Leihvater Arrow belegte Brötchen und Limo arrangieren. Aber nicht zuviel davon, sonst bekommt Tom Magendrücken. Der Rittergeist hält sich indessen mit blutroten und himmelblauen Kraftsäften und Grillhähnchen fit.

Denn wenn der Energiepegel einer der beiden gegen Null geht, ist das Spiel zu Ende und verloren.

Frisch gestärkt hauen beide also munter auf die harmloseren Minigespenster ein. Klein Tom benutzt seinen Baseballschläger, Ritter Arrow teilt nach allen Seiten mit Messer und Streitaxt aus. Weitere Waffen finden die beiden erst, wenn sie weiter in die finsteren Gänge vorgedrungen sind. Sollte der Junge doch mal Muffensausen kriegen und sich zitternd in einer Ecke verkriechen, drückt der besorgte Ritter ihm einen Teddy in den Arm. Das Kuschelspielzeug vertreibt sofort alle Furcht, und Tom läßt wieder lustig den Baseballschläger auf Geisterköpfe sausen.

Wenn er dabei zu sehr seine eigenen Wege geht und nicht in der Nähe seines Beschützers geblieben ist, dann hilft kein Rufen, sondern nur eine Trillerpfeife, wie sie die Schutzpolizisten benutzen. Der durchdringende Pfiff bewirkt bei Tom dasgleiche wie bei einem Autofahrer: er ist sofort folgsam und artig.

Unter diesen erschwerenden Umständen kämpft sich das ungleiche Gespann immer weiter durchs Labyrinth schmieriger Kerkerräume und stockdunkler Gänge.

Mit der Zeit sammeln sich wichtige Fundstücke, Waffen, Wundertränke und andere Utensilien wie Schlüssel im Inventory an. Besonders Waffen finden die beiden, unter anderem einen stacheligen Morgenstern, ein scharfes Schwert, einen angespitzten Holzpflock, eine Sprühdose mit (nein – keine Graffitifarbe!) Tränengas, eine Hellebarde mit Spieß und axtartiger Klinge und ein Feuerzeug. Aus dem Inventory holt man die gewünschte Waffe heraus, indem man den goldenen Auswahlrahmen über das gewünschte Kampfgerät schiebt und klickt.

Durch Ausprobieren oder detektivisch-logisches Denken kriegt man heraus, welches Instrument gegen welchen Feind eingesetzt werden muß. Eigentlich klar, daß Tränengas für die spukenden Riesenaugen und der Holzpflock für die blutgierigen

ANZEIGE

Neue PD- und Sharewareprogramme
Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

SNE299 JIGSAW MANIA V 1.0 – Ein super Puzzlespiel mit schönen Grafiken für VGA-Karten.

SNE230 ARCHERY – Bogenschießen. BABY – Rettungsaktion am brennenden Hochhaus. BRAIN CHILD – Puzzlespiel für 2 bis 3 Spieler mit Maus. CRAZY CARDS V. 2.0 – Kartenratespiel „Hoch oder Tief". GUESS A NUMBER V. 1.03 – Zahlenraten. WAR – Ein kleines Kartenspiel. WARI – Denkspiel gegen den Computer. Und zwei weitere Spiele.

SNE231 BATTLE – Versenken Sie Schiffe auf dem Meer bevor Sie der Hai erwischt. BLOCK CONQUEROR – Taktik- und Denkspiel für 2 bis 3 Spieler. INSTANT REPLAY – Computerumsetzung des Gedächtnisspiels SENSO. NUM-GAME – Gesichter zählen, für Kinder. SPELLGAMES V. 1.0 – Schön aufgemachtes Spiel für Kinder um Wörter und Buchstaben, Englisch. Und drei weitere Programme in BASIC. CGA, Herkules mit Emulator.

SNE232 SHOOTING GALLERY – Dieses Spiel versetzt Sie in eine Schießbude mit allen Schikanen. Und das Ganze in VGA-Auflösung und Maussteuerung.

SNE233 HUGOS HOUSE OF HORROR V. 1.2 – Ein sagenhaftes 3-D-Abenteuerspiel. Ähnlich aufgemacht wie Sierra-Adventures. EGA-Grafik.

SNE234 RETURN TO KROZ V. 1.2 – Ein klasse Dungeonspiel. Erkunden Sie eine ganz neue Welt und bekämpfen Sie Ihre Feinde. Farbe oder schwarzweiß.

SNE235 STAR DEFENSE – Verteidigen Sie Ihre Raketenbasis. Ein Ballerspiel in EGA-Grafik.

SNE236 Verschiedene Minigolf- und Golfspiele. Weitere Spiele auf Disk.

SNE237 BACKGAMMON – Backgammonspiel für CGA-Karte. BLIND MAZE V. 2.0 – Finden Sie den Weg aus dem Labyrinth bevor Ihnen der Sauerstoff ausgeht. VIER GEWINNT – Eine EGA-Version des bekannten Spiels. FOREST – Es gilt einer Katastrophe zu entgehen. Dazu muß ein Zahlencode gefunden werden.

SNE238 PYRAMID V. 1.0 – Ein äußerst interessantes Kartenspiel für EGA-Grafikkarten.

SNE239 MENSCH ÄRGERE DICH NICHT für 1 bis 4 Spieler.

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 35 66
D-7900 Ulm, Telefon 07 31 / 3 76 39, Bestell-Fax 07 31 / 3 76 30
Telefon aus: Österreich 060-731-3 76 39 · Schweiz 0049-731-3 76 39

PD-Software

Vampire gedacht ist. Die magischen farbigen Zaubersäfte verleihen hingegen immer eine bestimmte Fähigkeit, zum Beispiel ein flohartig gutes Springvermögen.

„Tom and the Ghost" wechselt unterhaltsam zwischen Kampfszenen und Rätselaufgaben, ohne deren Lösung man nicht zum Spielende kommt, wo ein letzter großer Kampf ansteht: das Duell mit dem Schwarzen Ritter. Erst dann kann Toms Mutter befreit werden.

Die besten Chancen hat die Eingekerkerte, wenn die beiden Befreier mit dem Joystick gelenkt werden. Ritter Arrow läßt sich auch recht gut per Tastatur steuern, allerdings muß man für die meisten Bewegungen zwei Tasten gleichzeitig drücken.

Bei der erheblichen Action, die „Tom and the Ghost" bietet, muß man die Kommandos schon gut beherrschen. Ruhepausen für die Tasten – nicht für den Kopf – verschaffen die vielen Rätsel, die das vielseitige Spiel so interessant machen.

All das ging nicht auf Kosten von Grafik oder Sound. Hintergründe und Figuren sind sehr nett und bunt gezeichnet.

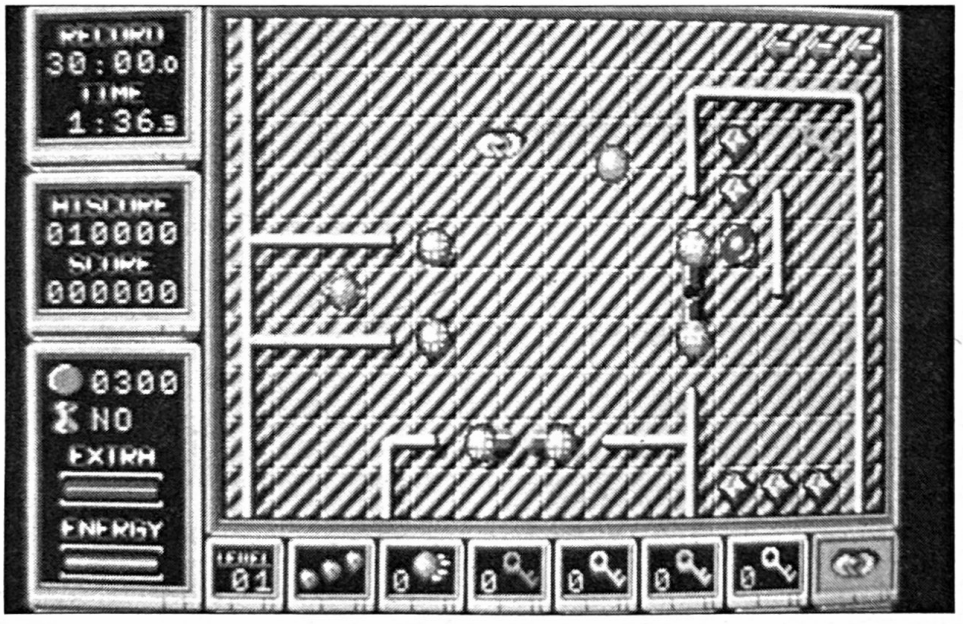
Die Musik ist hörenswert und unaufdringlich, und die Klangeffekte machen das Spiel so richtig lebendig.

Dieses aktuelle Gespensterspiel fordert die ganze Aufmerksamkeit des Spielers, denn es ist nicht nur hübsch und schwierig, sondern auch ganz schön rasant – dank eines besonders schnellen Turbo-Assemblers.

Endlich mal wieder ein gutes Game, das Action und Rätselraten in genußbringender Mischung bietet, ohne deshalb unansehnlich zu sein.

Es ist eben ein Spiel mit Geist!

Carsten Borgmeier



Rock 'n' Roll

Hersteller: Rainbow Arts
Grafik: Hercules, CGA, EGA, VGA
Sound: Intern., Adlib, Soundblaster
Steuerung: Maus, Tastatur
Kopierschutz: Keiner
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Genre: Geschicklichkeit

Nicht mit'm Rock auf'm Roller, sondern mit einer kleinen Kugel saust der Spieler durch Rainbow Arts' verzwacktes Geschicklichkeitsspiel. Leider muß man den kullernden Spielball mit der Maus steuern – eine Joysticklenkung wäre sinniger gewesen.

Abgesehen davon macht „Rock 'n' Roll" viel Spaß, da es strategisches Denken, Schnelligkeit und Geschick an der Maus erfordert. 32 Level lang steuert der Kugellenker durch verworrene Irrgärten, in denen allerlei gute und böse Überraschungen auf ihn warten. Eingebaute Beschleuniger lassen die Kugel nur so dahinjagen, rutschige Eisflächen vereiteln dann wieder jedes Vorankommen.

Unter den „Füßen" der armen Murmel brechen Brücken zusammen. Vor ihr klaffen Schluchten, versperren Laserstrahlen und verschlossene Türen den Weg. Orkanstarke Propeller wehen die Kugel ins Ungewisse.

Nichts als Schwierigkeiten?

Ja, doch mit Geld läßt sich hier fast alles lösen. Sofern man nicht vollauf beschäftigt ist, seine Kuller vor irgendeinem Absturz zu bewahren, klaubt man Geldstücke auf und besorgt sich die absolut notwendigen Ausrüstungsgegenstände.

Wenn das Portemonnaie leer ist, müssen die Kraftreserven angezapft werden, denn auch mit Power darf man zahlen. Dafür erhält die arg gepiesakte Kugel endlich Spikes für die gefährlichen Schlitterbahnen und eine Art Alleskleber, der sogar die halbzerfallenen Brücken zusammenhält.

Ebenfalls im Sortiment: Sprengsätze, mit denen ärgerliche Hindernisse ganz einfach verschwinden.

Manches Extra kann man nicht kaufen, sondern muß es aufheben, beispielsweise die schönen bunten Schlüssel, zu denen dann nur noch das passende Schloß zu finden ist.

Außerdem befinden sich hie und da Schalthebel, die gekippt werden müssen, um tückische Fallen umgehen zu können. Ein Orientierungsplan würde das Weiterkommen sehr erleichtern.

Aber dieses Hilfsmittel baut sich erst langsam und Stück für Stück auf – jedesmal, wenn man ein Auge entdeckt, fügt sich die Karte des aktuellen Levels weiter zusammen.

Verfranst sich die Kugel im Labyrinth, so ruft ihr Steuermann, der Spieler, einfach die Karte auf und hilft seinem Schützling aus der Patsche.

Auf dem Plan zeigen Symbole, wo sich die nützlichen Teleporter oder staubsaugerartige Rohre befinden, die – schlürf! – die Kuller ein gutes Stück weitertransportieren.

Wirklich ein gut durchdachtes und hübsch realisiertes Spiel.

In seiner Komplexität fordert es gute Planung und schnelle Reaktionen vom Kugellenker am Computer.

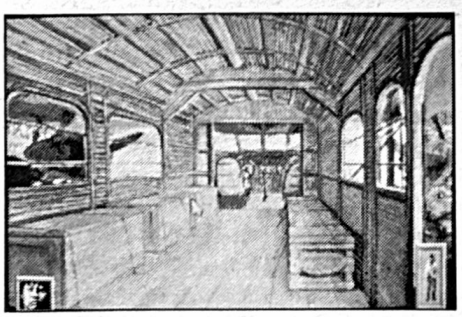
Carsten Borgmeier

Heart of China

Hersteller: Dynamix/Sierra
System: IBM PC
Grafik: Tandy: 16 Farben
EGA: 16 Farben
VGA/MCGA: 256 Farben
(Testversion)
Sound: Intern
AdLib
Roland MT 32
Steuerung: Tastatur
Maus
Joystick
Handbuch: Englisch, deutsche Kurzanleitung
Preis: 139,— DM
Kopierschutz: Keiner
Schwierigkeitsgrad: Niedrig
Genre: Grafik-Adventure

Im Fluge zum Happy-End

Wirklich rührend, was uns der spielfilmartige Vorspann des Grafikadventures „Heart of China" da berichtet: In den 30er Jahren geht die bildhübsche Industriellentochter Kate Lomax nach China und kümmert sich dort hingebungsvoll um arme Kinder statt daheim das süße Nichtstun zu genießen. Während ihrer missionarischen Arbeit wird ein finsterer Tartarenfürst auf sie aufmerksam.



Er interessiert sich für sie und läßt sie nach guter Tartarensitte von seinen Leuten kidnappen. Kate wird in die unzugänglichste Ecke Asiens verschleppt. Vater Lomax weiß sich nicht zu helfen. Da man in der Presse Skandalstories über das gestörte Verhältnis zu seinem Töchterchen berichtet, geht er erst gar nicht an die Öffentlichkeit. Stattdessen gedenkt er, einen knallharten Abenteurer auf Kates Spur zu setzen. Er entscheidet sich für Jake „Lucky" Masters, ein Fliegeras aus dem Ersten Weltkrieg, den das Schicksal nach Hongkong verschlagen hat. Dort nimmt der hartgesottene Jake erste Nachforschungen auf. Der Spieler lenkt Luckys Schicksal mit Maus, Joystick oder Tastatur. Jeder der gut 80 Orte des Adventures erscheint als bildschirmfüllende Grafik auf dem Monitor.

Mit dem Mauspfeil fährt man über die Bilder und erkennt an der aktuellen Form des Cursors, ob der darunterliegende Gegenstand untersucht werden kann.

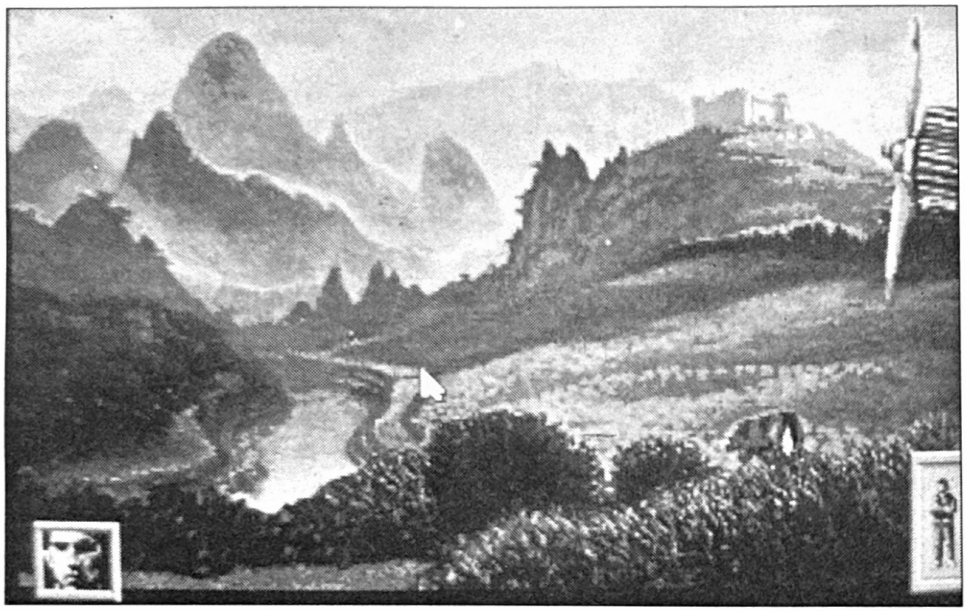
Die Cursorform weist ebenfalls auf Ausgänge hin. Wer beispielsweise ganz zu Anfang des Spiels etwas über die Möwe erfahren möchte, positioniert den Pfeil auf ihrem Kopf, klickt die rechte Maustaste (bzw. Return oder Joystick Feuerknopf 2), und eine detaillierte Beschreibung des Tiers erscheint. Ganz ähnlich geht man vor, wenn man irgendwelche Gegenstände haben will.

Einfach Seil oder Anker mit dem linken Mausknopf (Leertaste oder Feuerknopf 1) darüber fixieren und dann in Luckys Richtung, also in die rechte untere Ecke, ziehen.

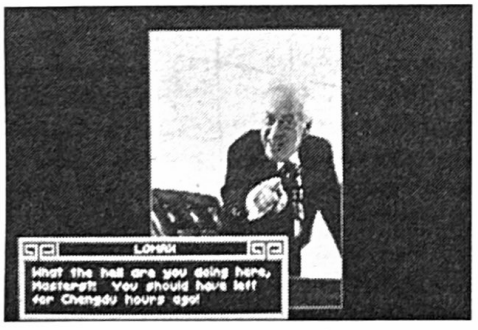
Um die Gegenstände zu benutzen, erscheint nach einem Klick auf Jake das Inventar-Fenster. Das gewählte Objekt bekommt der Bildschirmheld in die Hand gedrückt. Reicht man ihm beispielsweise einen ordinären Zeitungsfetzen, so bastelt er daraus fix einen schnittigen Papierflieger und benutzt ihn dazu, seinen durchtrainierten Ninja Chi zur Mitarbeit zu bewegen: Der erdverbundene Chi hält nämlich nichts von der Fliegerei. Am praktischen Beispiel erkennt er jedoch, daß nicht nur Vögel sicher durch die Luft gleiten können.

Einmal überzeugt, schließt Chi sich Lucky an. Falls es zu Verständigungsschwierigkeiten kommt, genügt ein Klick auf Chis Gesicht, und er übernimmt die Kommunikation mit Landsleuten. Das erweist sich als sehr hilfreich, denn in Hongkong und den umliegenden Dörfern beherrschen nicht alle das Englische. Womit angedeutet wäre, daß in „Heart of China" nicht nur Rätsel zu lösen sind.

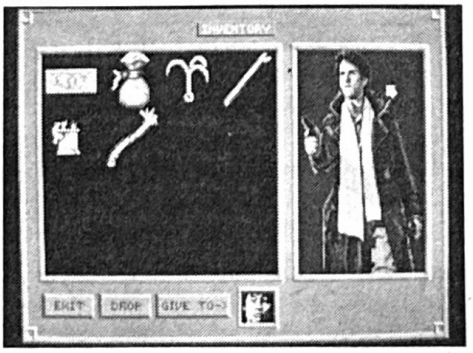
Gesprächige Zeitgenossen helfen dem Spieler in manch ausweglosere Situation weiter. Im Dialog wählt Jake nach Multiple-Choice-Manier einen aus drei vorgegebenen Sätzen aus. Die Suche nach der Vermißten führt um den halben Erdball, über Istanbul bis in den Fernen Osten. Lucky und



Kumpan Chi reisen per Doppeldekker und mit dem legendären Orient-Expreß. Während der Zugfahrt kommt es zu einer Prügelei mit Abgesandten des Tartarenfürsten. Endlich Action! Joystickmuffel dürfen diese Szene überspringen und auch die – an anderer Stelle – tobende Panzerschlacht in ausgefüllter 3D-Grafik auslassen.



Jeff Turnell, Autor des düsteren SF-Adventures „Rise of the Dragon", bekam für das asiatisch angehauchte „Heart of China" völlig freie Hand vom Hersteller.
Daß dies richtig war, beweist das fertige Spiel: Kein anderes Programm wuchert zur Zeit mit derart vielen stimmungsvollen Grafiken. Alle wichtigen Szenen wurden mit professionellen Schauspielern gestellt, fotografiert, digitalisiert und sorgsam nachbearbeitet. Dadurch wurde das Game fast zum interaktiven Film. Auch die Landschaftsbilder der getesteten VGA-Version beeindruckten durch ihre Qualität. Da kann mancher China-Bildband nicht mithalten. Allerdings nimmt die Grafikorgie stolze acht Megabyte auf Hard-Disk in Beschlag. Von Diskette läuft gar nichts.
Der Spielspaß dagegen kommt etwas kurz: Chi mit seinen Ninja-Weisheiten und Lucky mit seiner Underdog-Philosophie verbreiten zwar eine erfrischend rauhbeinige Indiana-Jones-Atmosphäre, doch das Spiel ist viel zu einfach. An buchstäblich jeder Ecke präsentiert sich auffällig ein Hinweis auf des Rätsels Lösung. Profis schaffen es innerhalb weniger Stunden zum Happy-End.



Unter diesem Aspekt erscheinen die 139,— DM Verkaufspreis maßlos überteuert. Verhältnismäßig wenig, dafür aber sehr exquisite Computerunterhaltung fürs Geld. Wer mehr über „Heart of China" erfahren möchte, der kann sich ja mal die Komplettlösung in diesem Heft ansehen.

Carsten Borgmeier

Komplettlösung zu „Heart of China"

Freiheit für Kate und Kathmandu!

Ein Hinweis vorweg: Um auf die Spur von Kates Entführern zu kommen, horcht Jake – Spitzname „Lucky" – zunächst eine ganze Menge Leute aus. Während der Gespäche bietet „Heart of China" des öfteren Sätze als Antworten an, deren Nummern in der Lösung in Klammern auftauchen. „1, 3, 3" weist Sie z.B. an, erst Antwort 1 und die nächsten beiden Male jeweils Nummer 3 anzuklicken. Sobald Chi oder Kate in das Geschehen eingreifen sollen, wird dies ebenfalls in Klammern angegeben. Alles, was man sonst noch über Bedienung und Story von „Heart of China" wissen muß, steht in der ausführlichen Besprechung – in dieser Ausgabe.

1. Station: Hongkong

An den Docks verschwendet Lucky keine Zeit und fährt schnurstracks in die Stadt. Dort angekommen, entdeckt er auf der regennassen Straße einen Papierfetzen, den er einsteckt. Auf der rechten Seite lädt Hos Bar zu einem Besuch ein. Lucky geht hinein und steuert auf die Bar zu. Ho beteuert, den Ninja Chi in den letzten Tagen nicht gesehen zu haben (1, 1, 1, 1).
Zwei Schlägertypen mischen sich ungefragt in die Unterhaltung ein (2, 1). Die lautstarke Auseinandersetzung ruft Chi auf den Plan, der sich in eine dunkle Ecke der Spelunke verdrückt hatte. Lucky berichtet von Kates Problemen, und der Ninja bietet Hilfe an (1, 3, 3). Einzig seine Angst vorm Fliegen hindert ihn, an der Rettungsaktion teilzunehmen. Lucky bastelt einen Flieger aus dem Papier – Chi gewinnt Vertrauen und schließt sich Lucky an.
Kaum auf der Straße, gehen die beiden in Wus Laden, um sich mit Ausrüstung und anderen Utensilien einzudecken. Luckys forsches Auftreten bleibt erfolglos. Als Chi die Chinesen anspricht, sprudeln sie umso wortreicher drauflos (auf Chi umschalten). Sie meinen, Medizin könne bei dem riskanten Vorhaben nicht schaden,

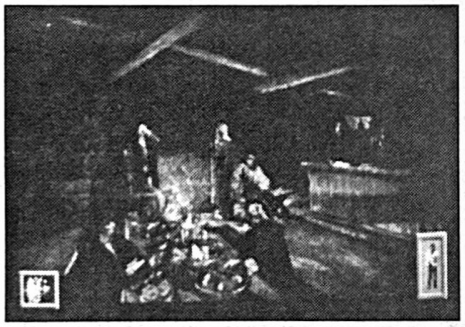
jedoch fehlt der heilkundigen Frau die wichtigste Zutat für ihr wundertätiges Gebräu: Möwendreck. Also steigen unsere Helden in die Rikscha, fahren zu den Docks, wo bereits genau der richtige Vogel sitzt. Chi kramt eine Pflaume aus der Tasche, verfüttert sie an das Tier, das wenig später die benötigten Exkremente fallen läßt.

Lucky obliegt die pikante Aufgabe, die noch feuchten Ausscheidungen aufzulesen und im Chinesenladen in den Mörser zu kippen (auf Lucky wechseln). Zusätzlich zur Medizin gibt Wu Lucky einen gefälschten Paß und eine Landkarte mit auf den Weg.

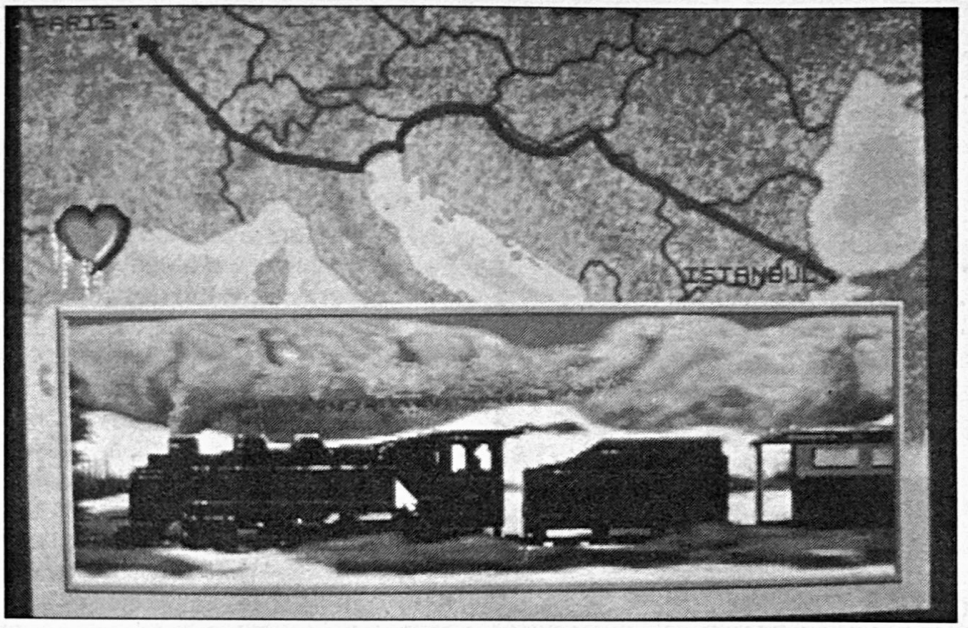
Da bereits einige Zeit verstrichen ist, statten die Helden Kates Vater einen Besuch ab. Anschließend machen sie sich auf zum Flughafen. Luckys klapprigen Doppeldecker bewacht ein nicht besonders strenger Aufseher (2). Seil, Anker und Brecheisen werden an Bord verstaut. Ab geht's nach Cheng Du.

2. Station: Cheng Du

Die beiden sind gerade ausgestiegen, da läuft ihnen schon der erste Einheimische über den Weg (auf Chi wechseln, 3, 2, 3).

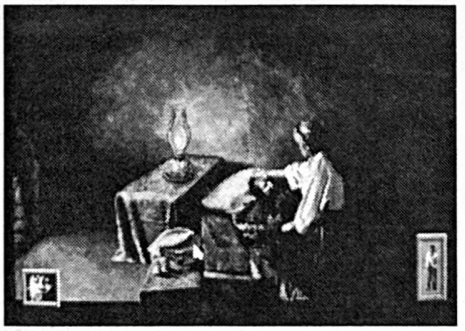


Alle freuen sich, nur Lucky nicht: Chi bekommt von dem Bauern neue unauffälligere Kleidung, im Gegenzug bedient sich der noble Spender im Cockpit an der Zigarrenkiste. Luckys Versuche, mit dem Seil eine Kuh zu fangen, schlagen fehl. Zermürbt reicht er das Lasso an seinen schlitzäugigen Kumpanen weiter, dem das Cowboy-Spielen sichtlich Spaß macht (auf Chi wechseln, die Kuh fangen und gleich auch noch die neuen Klamotten anziehen). Li Dengs Festung auf der Spitze des Berges steht



als nächstes auf dem Programm. Vom Gebüsch aus beobachtet Chi, wie ein Bauer mit einem Kalb eingelassen wird. Bevor Chi auf die gleiche Art hineinkommt, steckt Lucky ihm noch den Anker zu (auf Lucky wechseln, Anker tauschen und zurück auf Chi).

Auf dem großen Platz vor dem Palast entledigt Chi sich der Kuh und seines biederen Outfits und schlüpft in sein fesches Kämpferkostüm. Ganz links im Pförtnerhäuschen schnappt er sich den Schlüssel vom Brett, dann tritt er in die große Schloßhalle ein. Links führt ein Gang in den Speisesaal, wo eine Weinflasche Chis Interesse wachruft. Einstecken. Von hier aus geht der Ninja in die Küche und gießt den edlen Tropfen in den Freßnapf des Hundes, der prompt sturzbesoffen umkippt.

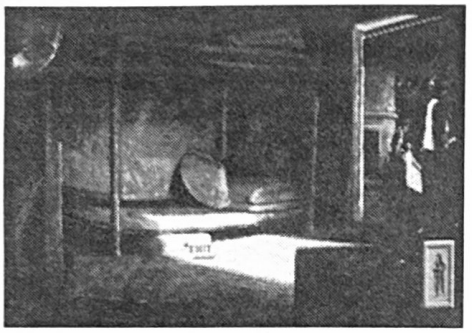


Die beiden Hähnchen an der Wand sind für die Lösung des Spieles nicht relevant, ebensowenig wie das Messer aus dem Schlafzimmer des Kochs. Viel wichtiger ist es, dort die Tür zu öffnen. Es ist der Durchgang zu einem großen Saal. Hier, umgeben von giftigen Schlangen, fristet Kate ein trauriges Schicksal als Gefangene.

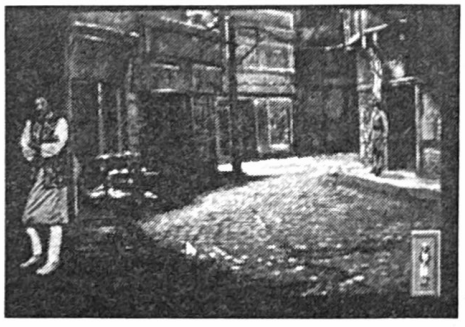
Natürlich fleht sie den überraschenden Besucher um Hilfe an. Ohne Lucky ist an Rettung gar nicht zu denken. Also schleicht Chi zur Burgmauer. Dort knotet er das Seil an den Anker und wirft ihn auf die andere Seite. Lucky klettert am Seil hoch, und das Gespann ist wieder komplett.

Inzwischen patrouillieren Soldaten vor dem Hauptgebäude, deswegen versteckt man sich kurz im Pförtnerhäuschen und läuft dann ins Foyer. Sobald die Wachen von der Empore verschwunden sind, geht es weiter zum Speisesaal. Lucky stößt auf dem Weg die große Öllampe um, Feuer bricht aus. Schnell in die Halle zu Kate, am besten durch die Küche. Unser amerikanischer Held packt seine Pistole und schießt auf eine der beiden Schlangen. Das Vieh beißt noch schnell in Kates maskulinen Körper,

dann sackt es zusammen. Viper Numero zwei bekommt ebenfalls Blei unter die glatte Haut. In der Zeit wird die verletzte Kate geschnappt und zum Balkon gebracht. Chi bindet das Seil an die Brüstung, alle drei klettern hinunter (auf Chi wechseln).



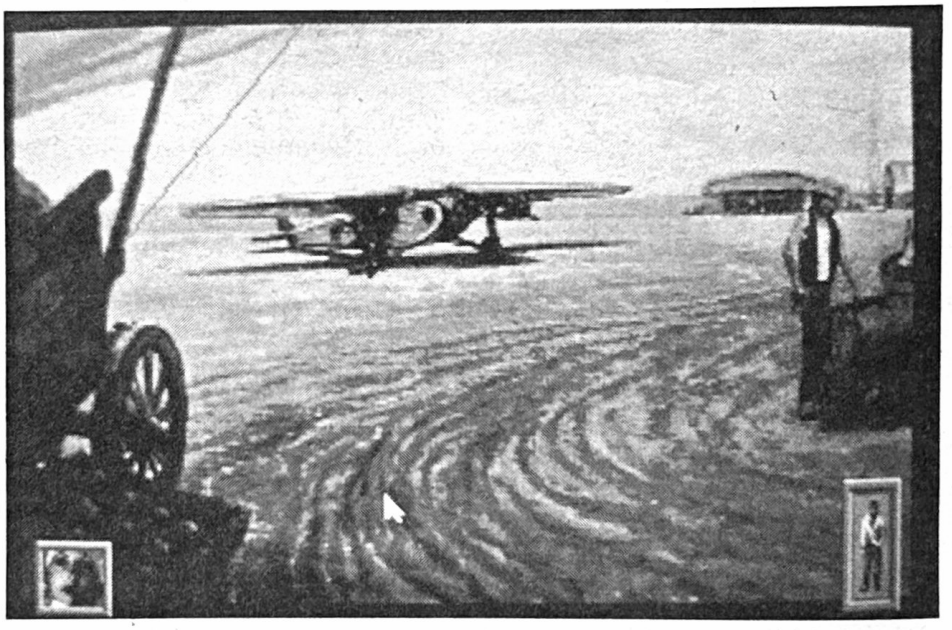
Vor der Panzergarage übergibt Chi Lucky den Schlüssel, der genau in das Schloß des Tanks paßt (Schlüssel austauschen, auf Lucky wechseln). Nur noch den Schlüssel umdrehen, und es folgt die erste Actioneinlage.
Sobald die Verfolger abgeschüttelt sind, steigen die drei ins Flugzeug und starten Richtung Kathmandu. Kurz vor dem Bestimmungsort geht allerdings der Treibstoff aus. Lucky legt eine (fast) bilderbuchmäßige Notlandung hin. Kate wird nach draußen verfrachtet, die beiden Männer besprechen das weitere Vorgehen (1, 2, 3). Lucky zieht los, um Hilfe zu holen, nachdem er seinem Weggefährten Wus Medizin in die Hand gedrückt hat. Im Rumpf der Maschine liegen eine Plane und eine Decke, in die Chi die frierende Kate einhüllt. Wus Kreation wirkt Wunder.



Dazu noch die geheime Ninjatinktur, die Chi immer bei sich trägt, schon geht es Kate besser. Inzwischen hat die freundliche Ama den völlig erschöpften Lucky aufgelesen und kuriert seine Wunden (2, 2, 3). Am nächsten Morgen wartet Kathmandu auf einen Besuch.

3. Station: Kathmandu

In der Telegraphenstation schickt Lucky eine kurze Mitteilung an Kates Daddy, dann wagt er einen Abstecher in die Taverne auf dem Hügel links. Da es ohne Flugzeug nicht weitergeht, erkundigt er sich beim Wirt nach alternativen Beförderungsmitteln (2, 3). Kamele wären genau das richtige – Sardar am Tisch links bietet an, sie mit einer Karawane mitzunehmen – allerdings frühestens in vier Wochen (3). Nach soviel Pech braucht der Held etwas religiöse Erbauung. Der Tempel des lokalen Lama (spuckt nur in Ausnahmefällen!) thront auf der Spitze des Berges. An der Pforte lügt er den Diener ganz keck an (3) und erhält tatsächlich eine Audienz. Den weisen Herrn lassen die flapsigen Sprüche zunächst kalt (Antwortwahl nebensächlich). „Wenn einem schon die Kirche nicht hilft, dann doch wenigstens der mächtigste Mann am Ort"?, denkt sich Lucky. Bejon sieht die Sache etwas anders. Lucky wandert ohne langes Federlesen in dessen Festung rechts im Bild (die Antwort ist auch hier egal).
Chi, der mit Kate im Schlepptau inzwischen die Stadt erreicht hat, wendet sich in seiner Not an Ama. Die weise und einflußreiche Alte marschiert zu Bejon, hält ihm eine gehörige Gardinenpredigt, und Lucky kommt wieder auf freien Fuß. Auf zum Schrottplatz! Der Junge dort erklärt sich nach kurzer Zwiesprache bereit, seinen Schlauch gegen etwas Hübsches einzutauschen (1, 3). Chi beweist Geschick und improvisiert aus der herumliegenden Holzkiste, seinen letzten vier Geldstücken und zwei Eßstäbchen ein Spielzeugauto.
Von nun an läuft die Sache praktisch wie am Schnürchen: Bei der zweiten Unterhaltung mit dem Lama erfährt Lucky, daß die Bewohner arg unter der Schreckensherrschaft Bejons leiden (1). In der Taverne klopft Lucky im Gespräch mit Sardar umstürzlerische Sprüche (1, 3) und überreicht



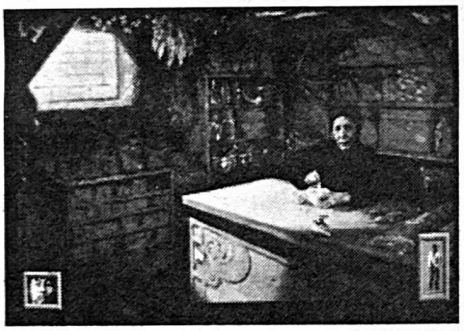
ihm zum Beweis seiner Entschlossenheit die Pistole. Kathmandu wird befreit, es herrscht Friede, Freude, Eierkuchen. Weiter nach Istanbul.

4. Station: Istanbul

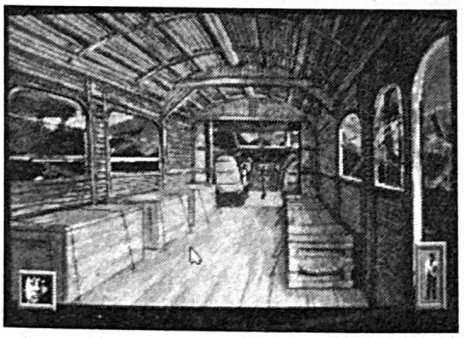
Am Flughafen erweist sich der Benzinverkäufer als wenig kooperativ, ohne Zustimmung des Chefs rückt er keinen Sprit raus. Allerdings verrät er, wo in der Stadt ein Telefon zu finden ist. Als Lucky und Kate in die Stadt aufbrechen, will Chi die zwei Frischverliebten nicht beim Turteln stören und sagt „Good Bye". Den Händlern auf dem Vorplatz schenkt das Paar zunächst

keine Aufmerksamkeit, sondern schlendert weiter ins nächste Bild. Rechts führt eine Seitenstraße direkt zum Offiziersclub. Lucky darf rein, Kate muß draußen warten.

An der Bar fragt er nach einem Telefon (2). Für ein wahres Vermögen ruft der Held Kates Vater in Paris an, der im übrigen auch die Telefonrechnung bezahlen muß (Antwortwahl unbedeutend).



Als Lucky den Club gerade verlassen will, fällt er der Polizei in die Finger. Kate muß ihr schönes Köpfchen anstrengen, um ihm aus der Patsche zu helfen. Der Händler an der linken Ecke nimmt ihre wertvolle Brosche für 105 Schäkel in Zahlung (3, 2, 1). Die Industriellentochter beweist ihren Sinn fürs Praktische und ersteht für schlappe 50 Schäkel eine Säge.



Nun geht sie zurück zur Hauptstraße. Rechts vorne sitzt ein sympathischer Lebenskünstler, der sie zum Glücksspiel einlädt.
Auf Schwierigkeitsstufe „Easy" ist es ein leichtes, ihm beim Vertauschen der drei Hütchen zu folgen und am Ende das Versteck des Edelsteins zu erraten. Kate setzt so lange, bis sie 200 Schäkel gewonnen hat. Auf dem Vorplatz ersteht sie beim Lasttierhändler ein Kamel und wirft auf dem Weg zum Palast des Sultans den Wagen des Orangenverkäufers um. Betört von Kates Schönheit schenkt der Junge Kate eine Rose.
Am Palast angekommen, hält sie sich links und trifft in der Seitenstraße eine alte Frau. Kate schenkt ihr die Blume, und alles weitere geht wie von selbst: mit Hilfe der Säge befreien die beiden Lucky. Auf dem schwankenden Wüstenschiff reiten die beiden zum Airport. Dummerweise explodiert dort gerade das Flugzeug, aber Lucky hat noch genügend Bares, um am Bahnhof – Hauptstraße links – eine Fahrkarte für den Orient-Expreß zu bekommen. Es folgt noch eine Action-Sequenz, und dann ist das Happy-End gesichert (1,1,3,3 als Lucky bzw. 2, 1, 3 als Kate).

Klaus Vill/CB

Komplettlösung zu Spellcasting 101 – Sorcerers get all the girls

I. Allgemeine Hinweise

Diese Lösung enthält alle wichtigen Kommandos und Richtungseingaben am Ende des betreffenden Satzes in Klammern. Die Angabe der Himmelsrichtungen ist in englischer Sprache – E bedeutet demnach East, sprich Osten. Um nicht alle Geheimnisse von „Spellcasting 101" preiszugeben, bezieht sich der Artikel auf den „Nice-Mode" des Spiels. In der Erwachsenen-Version („Naughty Mode") geht es härter zur Sache, die Rätsel bleiben die gleichen. Viel Spaß!

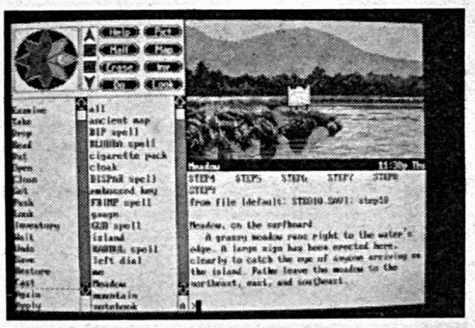
II. Die Bedeutung der Zaubersprüche

BIB – Macht Musik.
BLUBBA – Zaubert einen Wal herbei.
BUNDEROT – Zersetzt Dinge.
DISPAR – Hebt einen anderen Zauber auf.
EKSLAKSIA – Bringt Dinge zur Explosion
FRIMP – Hebt Gegenstände in die Luft.
GOBERDUNA – Verknotet Gegenstände.
GUB – Macht Gegenstände morsch.
GWEEK – Schrumpft Gegenstände ein.
KABBUL – Erweckt verzauberte Seelen zu neuem Leben.
MAJJELLO – Macht Unsichtbares sichtbar.
SKONN – Läßt Dinge anschwellen.
VAI – Beschleunigt das Wachstum.
ZEM – Verleiht Stärke.

III. Die Komplettlösung

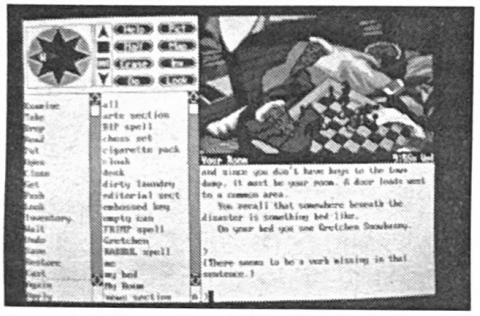
Kapitel 1 – The Escape

Eigentlich steht Ernie Eaglebeaks Karriere als Zauberer nichts mehr im Weg: In wenigen Tagen öffnet die Magier-Universität ihre Pforten, das Anmeldeformular ist bereits ausgefüllt.

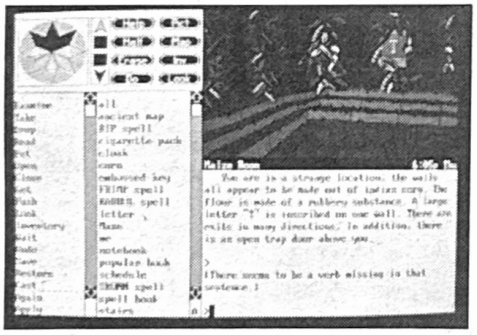


Nur Ernies bösartiger Stiefvater Joey Rottenwood macht noch Probleme. Ihm wäre es viel lieber, der Junge würde einen anständigen Beruf erlernen. Also sperrt er ihn kurzerhand in sein Zimmer ein, wo das Adventure seinen Anfang nimmt.
Umgehend trifft der Held erste Vorbereitungen für seine Flucht: Er nimmt den Ballen Heu, öffnet beide Fenster und wirft das Stroh zum rechten hinaus (open left window, open right window, take hay, throw hay out of right window). Kurze Zeit später poltert Joey die Treppe hinauf, liest Ernie die Leviten und schmeißt wutentbrannt den Anmeldebogen auf den Boden (wait). Diesen

schnappt man sich, sobald Joey wieder verschwunden ist, und springt gleich darauf todesmutig aus dem linken Fenster (take application form, jump out of left window).



Unten heil angekommen, wartet in westlicher Richtung der Schuppen, dessen Tür jedoch verriegelt ist (W). Ernie weiß noch von früher, daß der Schlüssel unter dem Stein am Eingang versteckt liegt (take rock). Als er ihn einstecken will, taucht urplötzlich Minnie Beancounter – seine alte Dorfschullehrerin – auf und versperrt ihm den Weg. Notgedrungen schubst er die alte Dame zur Seite (push minnie Beancounter, get key).



Er öffnet die Tür und tritt ein (open door, in). Ihm fällt ein Overall ins Auge, der wie geschaffen für eine Verkleidung scheint (take overalls, wear overalls). Und in der Tat: Joeys Wächter halten Ernie für den Gärtner, er entkommt (Out, E, E).

Kapitel 2 – The Sorcerers University

Zuerst einmal ist Warten angesagt: Bei der Einschreibung stellt man sich brav in der Reihe an, bis einem drei Fragen gestellt werden (stand in line, mehrmals „wait"). Deren Beantwortung erfolgt mit Hilfe der „Registration Form", die der Packung beiliegt.

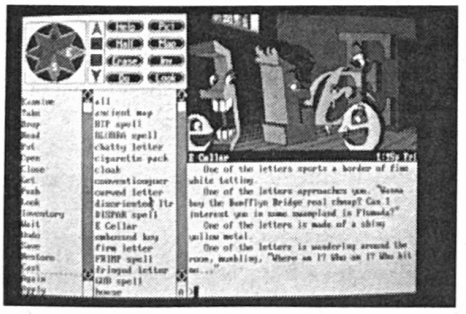
Hat unser Student diese Prozedur überstanden, gelangt er automatisch auf den Campus. Von dort aus geht es nach Osten in die Meltingwolf Hall (O). Hier beginnt um 13.00 Uhr die erste Lehrveranstaltung. Thema: Mythology 101 (solange „wait" eingeben, bis es 13.00 Uhr ist). Ertönt die Glocke, lauscht man eifrig den Ausführungen des Dozenten und macht Aufzeichnungen (write in notebook, listen to professor, solange „again" tippen, bis die Vorlesung vorüber ist). Nach diesem Schema verlaufen alle Magier-Lektionen, also immer erst mitschreiben, zuhören und dann den Vorgang wiederholen, bis die Stunde überstanden ist.

Um 16.00 steht „Ethics 101" auf dem Programm („wait, bis die Vorlesung beginnt, danach wie oben).

Um sechs schlendert Ernie ein Weilchen über den Campus (W).

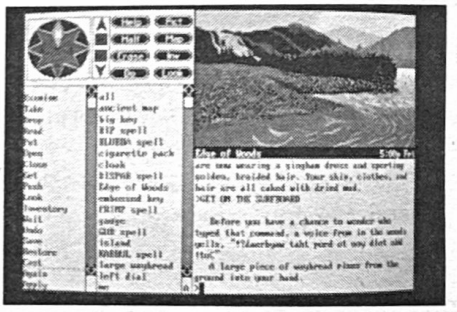
Wer will, wirft einen Blick in die studentische Tageszeitung, die so manchen Tip enthält (take newspaper and read it).

Um 20.00 Uhr wagt der Spieler einen Abstecher in die örtliche Kneipe (SW). Kurze Zeit später drückt ihm ein freundlicher Zeitgenosse eine SKONN-Zauberkiste in die Hände (take spell box).



Neugierig öffnet Ernie die Schachtel und lernt so seinen zweiten – die BIP-Formel hat er von Anfang an drauf – magischen Vers (open spell box). Für heute soll das genügen. Ernie geht in seine unaufgeräumte Bude, wartet bis 22.00 Uhr und legt dann sein verdientes Nickerchen ein (SE, E, „wait" bis 22.00 Uhr, sleep).

Am nächsten Morgen schnappt sich der Zauberlehrling sein Hab und Gut und marschiert um 9.30 Uhr in die Meltingwolf Hall (Take note book, take spell book, take cigarettes, take application form, W, N, E, „wait" bis zum Gongschlag). Während „Sorcery 01" erhält Ernie dreimal Gelegenheit, den BIP-Spruch auszuprobieren (cast bip spell). Um 13.00 Uhr folgt eine Unterweisung in „General Magic 101" (bis zum Beginn warten, dann die übliche Prozedur). Vom Sportunterricht am Nachmittag ist Ernie befreit, er nützt die Zeit, um in der Bibliothek der Uni zu stöbern (UP). Ein Bestseller mit dem vielversprechenden Titel „Endgame Surprise" findet sein besonderes Interesse (take popular book).

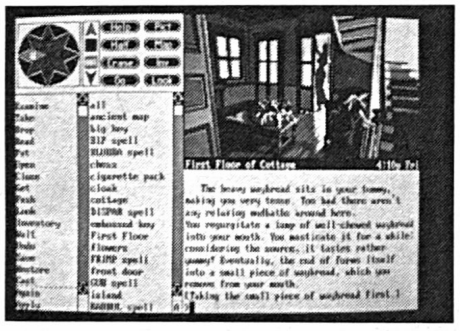


Durch Anwendung der SKONN-Formel wächst die Büste im Raum zu beachtlichen Formen an, und der Spieler kann nach oben auf den Dachboden des Gebäudes klettern (cast skonn spell on bust, Up). Hier entdeckt er die Kiste mit dem Kabbul-Spruch (take spell box, open spell box). Draußen beginnt es schon zu dämmern und Ernie macht sich auf den Weg zu Professor Tickingclock, der ihn für 7.30 Uhr zum Abendessen eingeladen hat (Down, Down, W, S, Up). Außer einem wertvollen Surfbrett gibt es wenig zu entdecken und auch das Essen verläuft ergebnislos (examine surfboard). Nach gut einer halben Stunde heftiger Selbstgespräche kippt der betrunkene Lehrer über den Tisch und schläft ein (mehrmals „wait"). Anschließend greift man seiner bildhübschen Gemahlin Hillary beim Abwaschen unter die Arme und sagt artig „Gute Nacht" (help hillary). Damit ist der Tag allerdings noch nicht gelaufen, schließlich gibt es noch eine zweite Bar am Ort (N, NW). Kaum angekommen, fällt einem auch schon Gretchen, die Tochter des Uni-Präsidenten, um den Hals (wait). Nicht etwa wahre Liebe, sondern ein

zu tiefer Blick ins Schnapsglas ist der Grund des ungewöhnlichen Sympathiebeweises (take gretchen outside). Wie für einen Gentleman selbstverständlich, nimmt man das arme Geschöpf mit nach Haus und stellt ihm sein Bettchen zur Verfügung (S, E, put gretchen in bed). Sobald Gretchen eingenickt ist, untersucht man sie und nimmt den Schlüssel zum Haus ihres Vaters (search gretchen, get embossed key). Dieses liegt gleich um die Ecke (W, W, NW). Ernie öffnet die Tür, tritt ein, entdeckt die FRIMP-Formel und verschwindet wieder (open door with embossed key, In, take spell box, open it, SE, E, E, sleep).

Nach dem Aufstehen steckt Ernie gewissenhaft alle Gegenstände (s. oben) ein und lauscht anschließend interessanten Ausführungen zum Thema „Maths and Science 101" (take all, W, N, E, bis 9:30 „wait", dann wie bei den anderen Vorlesungen verfahren). Am Ende der Vorlesung wartet man und erhält für seine Geduld einen Talisman (zweimal „wait", take talisman, alle Gegenstände einsammeln).

Der FRIMP-Spruch hebt die Bodenklappe in der Halle an und unser Held klettert hinab in den labyrinthartigen Keller (cast frimp spell, Down).



In jedem Zimmer ist ein Buchstabe im Boden eingraviert – zusammen ergeben diese den Satz „This Way Out". Der richtige Weg lautet: SE, S, E, E, SW, W, S, W, W).

Am Ende des Irrgartens liegt die „Dispar"-Box (take spell box, open spell box).

Mit Hilfe der neuen Formel gelingt es Ernie das Surfbrett in Tickingclocks Wohnung zu stibisen (E, E, N, E, NE, W, W, N, NW, Up, SW, Up, cast dispar spell on surfboard, take surfboard).

Nebenbei entdeckt er bei dieser Aktion den „Blubba"-Vers (take spell box, open spell box).
Unser Held verfügt zwischenzeitlich über enormes magisches Wissen, was ihm noch fehlt, ist praktische Erfahrung.
Zu diesem Zweck begibt er sich in das schuleigene Labor und nimmt im Simulatorsessel Platz (Down, NE, E, sit on chair). Jetzt genügt es, den folgenden Anweisungen zu folgen:

cast gub spell on tree
cast zem spell on me
south
attack dragon with sword
cast vai spell on ivy
up
pull lever
untie girl
wait

Die Prüfung ist bestanden!

Nun ist es an der Zeit, die Welt zu erkunden. Am Bootssteg läßt man das Surfbrett zu Wasser und stellt sich darauf (W, SW, W, put surfboard in water, stand on surfboard).
Die Karte aus der Box verrät die Koordinaten der „Insel der verloren Seelen" (set left dial to 6, set right dial to tick, press button). Gute Fahrt (dreimal „wait")!

Kapitel 3 – The Island of Lost Souls

Die „verlorenen Seelen" wurden von einem bösen Geist in Gegenstände verwandelt. Mit dem Kabbul-Spruch kann man die insgesamt 80 Inselbewohner wieder ins normale Menschenleben zurückholen. Es würde zu weit führen, alle Wortspiele in diesem Abschnitt zu erklären.

Wir geben der Einfachheit halber nur die Namen der Personen an, die durch „cast kabbul on" (Name) gerettet werden müssen.

Meadow: Blaise, Charlie, Ashby, Bernie und Charlotte. Weiter nach Nordosten.

In the Forest: Gail, Ernest, Wolfgang, Woodrow, Leif, Robin und Dawn. Nach Süden.

West of House: Jack, Jim, Carmen, Mikey, Peg, Belle, Matt und Dolly. Die Haustür ist nicht verschlossen (open door, In).

Living Room: Pierre, Elch, Ty, Adlai, Kitty, Adam und Nicholas. Sogleich den Panzerschrank öffnen und weiter zaubern: Buck, Penny und Jules heißen die nächsten Geretteten. Nach der Lektüre des Stücks Papier (read legal document) wendet man den Kabbul-Spruch an auf: Wilhelm, Willie, Wilma, Willbur, William, Wilton und Will.

Im Osten liegt die Küche. Hier erwarten einen: Sherry, Frank, Pat, Patty, Ricky, Stu und Waldo. Nach oben auf den Dachboden.

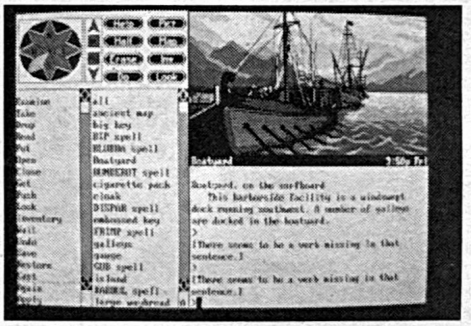
Attic: Bo, Bunny, Kermit, Teddy, Tom, Bill und Knute (Down, W, Down).

Im Keller: Archie, Hardy, Connie, Gabby, Lucy, Dusty, Betty, Lacey, Goldie und Daisy (S).

Im Sound Studio: Melody, Carol, Cy, Humphrey, Mike, Noel und Winnie (NE).

British Aisles: Gaylord, Bobby, Laurie, Lulu, Lucille und Billy.

Fast fertig, nur unten am Fluß wartet noch Arbeit (W, Up, SW, S): Barb, Rod, Brooke, Brigitte, Clifford und Sandford – geschafft!



Richtung Nordwest führt der Weg zurück zum Strand (NW). Das glückliche Inselvolk schenkt dem Zaubermeister zum Dank den Schlüssel zum „Island of the Gods" (take large key).

Für Freudenfeiern bleibt keine Zeit – das Abenteuer ruft (stand on surfboard, set left dial to 4, set right dial to Pig, press button, mehrmals „wait").

Kapitel 4 – The Island where Time runs Backwards

Hier sind Ursache und Wirkung vertauscht. Das heißt, der Spieler muß erraten, welche Anweisungen not-

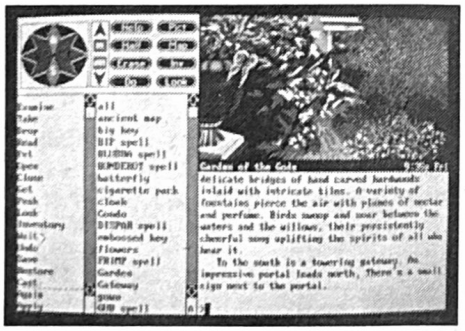
wendig gewesen wären, um den beschriebenen Effekt zu erzielen. Die Kommandos lauten:

Drop Bread
S
SW
jump out of window
wait
wait
enter small mudbath
enter medium-sized mudbath
enter large mudbath
Up
eat small bread
eat medium bread
eat large bread
play chess with small nun
play chess with medium nun
play chess with large nun
in
open door
read sign
NW
look at pedestal
N
give bunderot box to director
get off the surfboard

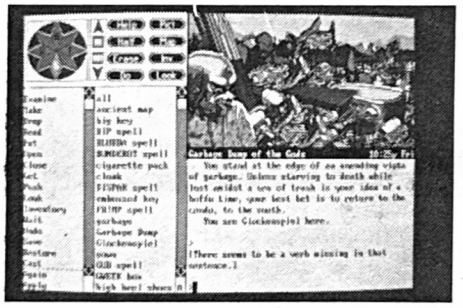
Vom vielen Tippen noch ganz benommen, öffnet der Held die „Bunderot"-Kiste (open spell box). Als nächstes erwartet ihn die Insel der Amazonen (set left dial to 8, set right dial to slug, press button, mehrmals „wait").

Kapitel 5 – The Island of horny Women

Um nicht den äußerst wollüstigen Weibern in die Hände zu fallen, benötigt Ernie schleunigst eine Verkleidung.



Aus dem Shop läßt er deshalb Lippenstift und Schwert mitgehen (W, S, take lipstick, take sword). Als nächstes stattet der Held der „V.I.P.-Suite" einen Besuch ab (N, W, „wait", play with amazon leader).
Ist das Rondezvous mit der Anführerin der Amazonen überstanden, wendet man die FRIMP-Formel auf das Bett an, unter dem ein Helm liegt (cast frimp spell on bed, take bonnet). Gleich neben der Schlafstätte steht eine große Truhe mit hochhackigen Schuhen drin (open hope chest, take high shoes).
Weiter nach oben in die S.I.P.-Suite (Up): Zur Vervollständigung der unvermeidlichen Travestie-Show fehlt noch ein Frauenkleid (open whaddyacallit, take gown). Die Verwandlung kann beginnen. Erst runter mit den alten Klamotten (drop cloak), dann rein in die neue Kluft (wear gown, wear shoes, wear bonnet). Lippenstift auftragen, fertig (wear lipstick)!



Unbehelligt gelangt man zurück zum Hafen, wechselt die Klamotten und sticht siegessicher in See (Up, E, E, drop gown, drop shoes, drop bonnet, wear cloak, stand on surfboard, set left dial to 14, set right dial to bat, press button, mehrmals „wait").

Kapitel 6 – The Restaurant at the End of the Ocean

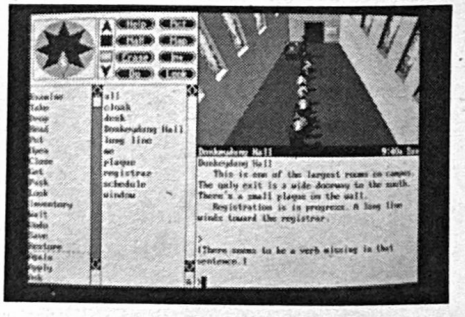
So ein Pech: Gerade als Ernie nach der Zauberkiste im Wasser greifen will, schnappt sie ihm ein Walbaby vor der Nase weg. Unverrichteter Dinge betritt er die Bar (In).

Die Karte verspricht unter anderem „pygmy shark", was sich verdächtig nach dem kleinen Biest von gerade eben anhört (read card, order pgymy shark). Richtig geraten.

Mit dem „Bunderot"-Spruch rückt der Zaubermeister dem Tier zuleibe und ergattert so die Box (cast bunderot spell on pygmy shark, take spell box). Wegen zu vieler Besucher schließt das Lokal leider unerwartet und man wird vor die Tür gesetzt. Draußen guckt Ernie in die Box und stellt sich auf sein Surfbrett (open spell box, stand on surfboard, set left dial to 10). Mit der rechten Drehscheibe gibt es Schwierigkeiten.
Die laut Karte notwendige Einstellung „Boa" fehlt.
Ein schneller „Majjello"-Vers behebt das Problem (cast majjello on right dial, set right dial to boat, press button, mehrmals „wait").

Kapitel 7 – The Island of the Gods

Endlich kommt der große Schlüssel aus Kapitel 3 zum Zug. Er öffnet die Tür zur Insel der Götter (open island with big key, N, N, W). Im Palast von Schönheitsgöttin Ocarina kriecht Ernie hinter den Vorhang und wartet (step behind the curtains, mehrmals „wait"). Einige Minuten vergehen, bis die Dame des Hauses in Begleitung ihres potthäßlichen Ehemanns Glokkenspiel das Wohnzimmer betritt. Beide sind vertieft in die Diskussion über ein schweres Kreuzworträtsel. Glockenspiel wirft entnervt das Handtuch und geht aus dem Raum.
Gelegenheit für Ernie, seine intellektuellen Fähigkeiten unter Beweis zu stellen (step out from behind the curtains, help ocarina with puzzle). Während der Knobel-Session fällt einem die „Gweek"-Zauberkiste auf (take spell box).
Noch bevor man sie öffnet, stürmt Glockenspiel herein und verfrachtet den Helden zum Müllberg der Götter.



Da der Showdown nun unaufhaltsam näherrückt, liegt es nahe, Kraft zu sammeln und ein wenig zu schlafen (sleep, alle Gegenstände neh-

men, open spell box). Ausgestattet mit neuem Wissen, betätigt Ernie sich als Umweltschützer.
Erst schrumpft er den Abfallhaufen ein, dann zersetzt er ihn ganz (cast gweek on garbage, cast bunderot on garbage).
Eine weitere Kiste kommt zum Vorschein, mitnehmen (take spell box). Zurück am Strand setzt unser Held ein letztes Mal Kurs (stand on Surfboard, set left dial to 13, set right dial to pig, press button, mehrmals „wait").
Elegant gleitet der Spieler über die Wellen und landet in einer Lagune, deren Romantik eine bissige Riesenschlange beeinträchtigt. Artenschutz hin oder her, das Tier muß sterben, durch Magie (open spell box, cast goberduna on serpent, E).

Kapitel 8 – Fort Blackwands

Seltsam, seltsam, das Fort weist frappierende Ähnlichkeiten zur Simulation im Uni-Labor auf. Folgende Schritte genügen:

cast gub on tree
cast zem on me
S
attack dragon with sword
cast vai on ivy
Up
pull lewer
untie lola
open trap door
Down

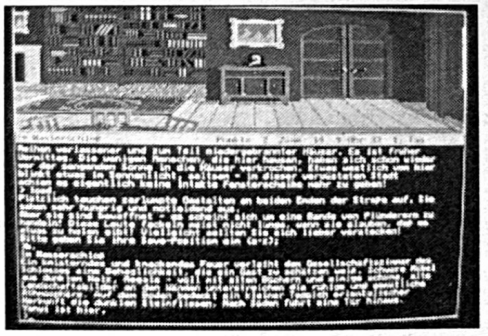
Ernie und seine Herzdame Lola stehen in einer großen Halle. Im Boden sind drei Kreuze aus Gold, Silber und Bronze eingelassen. Als Ernie auf das goldene tritt, öffnet sich das gleichfarbige Tor (stand on gold x). Daraufhin befiehlt er Lola, sich auf das silberne zu stellen (lola, stand on silver x). Fehlt nur noch ein dritter Mann, um den Weg fürs Finale freizumachen. Das Bild an der Wand zeigt einen englischen Edelmann, der nach „cast kabbul on art" das Trio vervollständigt (art, stand on bronze x).
Im Westen wartet bereits Joey Rottenwood (W). Er plant, die jahrhundertealte Zaubermaschine zu zerstören und damit aller Magie ein Ende zu bereiten. Ein artiges Mädchen wie Lola hat für brenzlige Anlässe wie diesen immer einen Flammenwerfer im Handtäschchen (open lola's purse, take flamethrower). Um den bösen Stiefvater zu verwirren, drückt Ernie ihm kurzentschlossen den Bestseller aus der Bibliothek in die Hand (give popular book to joey, wait). Unglücklicherweise setzt Joey den Selbstzerstörungsmechanismus des Magie-Generators in Gang. Jetzt muß alles ganz schnell gehen: Nach „Blubba" betritt ein riesiger Walfisch die Szenerie (cast blubba spell). Joey verbrennt sein geliebtes Sprüche-Buch und öffnet die herumliegende Kiste (burn spell book with flamethrower, open spell box). Automatisch explodiert der Wal und befördert den Bösewicht ins Jenseits. Hurra, das Spiel ist gelöst!

Klaus Vill/CBO

Komplettlösung zu Stundenglas

Anmerkung:

Diese Lösung soll Käufern des Originals weiterhelfen, nicht Raubkopierern. Hinweise zur Lage der Orte stehen im Handbuch und in Sir Percival Glanfoss' Kurzroman „Das Geheimnis der Zeiten". Richtungsangaben entfallen deswegen weitestgehend. Ebenfalls nicht verraten werden die Namen der zwölf Weisen, die es mit Hilfe der im Spiel gefundenen Münzen und der Drehscheibe aus der Verpackung zu entschlüsseln gilt.



Um Ihnen diese Arbeit zu erleichtern, befindet sich am Ende des Textes eine Tabelle, die Aufschluß über Fundorte und Bedeutung der Münzen gibt.

I. Die Komplettlösung:

Wir schreiben das Jahr 2012, kurz nach einer ökologischen Katastrophe. Zu Beginn des Abenteuers steht der Spieler auf einer verlassenen Straße. Plötzlich tauchen finstere Gesellen auf, die ihm nichts Gutes wollen. Er flüchtet nach Westen und sucht im Spielwarenladen Zuflucht, dessen Tür er vorsichtshalber verriegelt. Bei näherer Untersuchung entdeckt man auf dem Boden eine Kiste. Nach Drücken von Stift Numero 96 öffnet sich ein Hohlweg, in dem der Schlüssel zum Kasten liegt. Mutig kriecht man in die Kiste und gelangt in eine seltsame Phantasy-Welt. Nördlich vom Funkelsee, in dem man bei der Ankunft landet, wartet das Wasserschloß auf einen Abstecher. Ein wunderschönes Mädchen lädt den Spieler ein, ihr in das Gebäude zu folgen. Dort erzählt sie ihm vom verschwundenen Stundenglas, das den Gang der Dinge beeinflußt. Unser Held soll den Zeitmesser wiederfinden. Yanyi – so der Name des Mädchens – verspricht, dabei zu helfen. Für den Anfang gibt sie einen Tip mit auf den Weg: Der weise Magier Kautz, wohnhaft im Felsenschloß auf dem Eisenstein, wüßte Näheres über den Verbleib des Stundenglases. Also geht man zurück nach Süden zum Steg, wo bereits ein Ruderboot bereit liegt.

Am Eisenstein angekommen, geht es hinauf zur Burg. Achtung! Auf keinen Fall vergessen, die Nußschale am Pier festzubinden. Nach Klopfen an der Eingangstür kommt Kautz zum Vorschein, dem allerdings der Schlüssel zum Tor fehlt. Er verweist an den örtlichen Pfarrer.
Unten im Dorf befragt man den Geistlichen nach dem Eisenschlüssel, dem Stundenglas und seiner Münze. Ohne Gegenleistung händigt der Gefragte seinen Groschen aus, der – soviel sei verraten – mit dem Weisen Gerrelo zu tun hat.

Als nächstes steht ein Besuch im Hexenhaus auf dem Programm. Den gesuchten Schlüssel gibt die Magierin nur gegen ein Büschel Krötenwurz her. Vom Pfarrer erfährt man, daß die Kräuter im Blubbermoor gedeihen, von wo man sie umgehend mitgehen läßt. Ist der Tausch Kräuter gegen Schlüssel über die Bühne gegangen, schaut der Held kurz mal ins Wirts-haus rein. Beharrlich quetscht

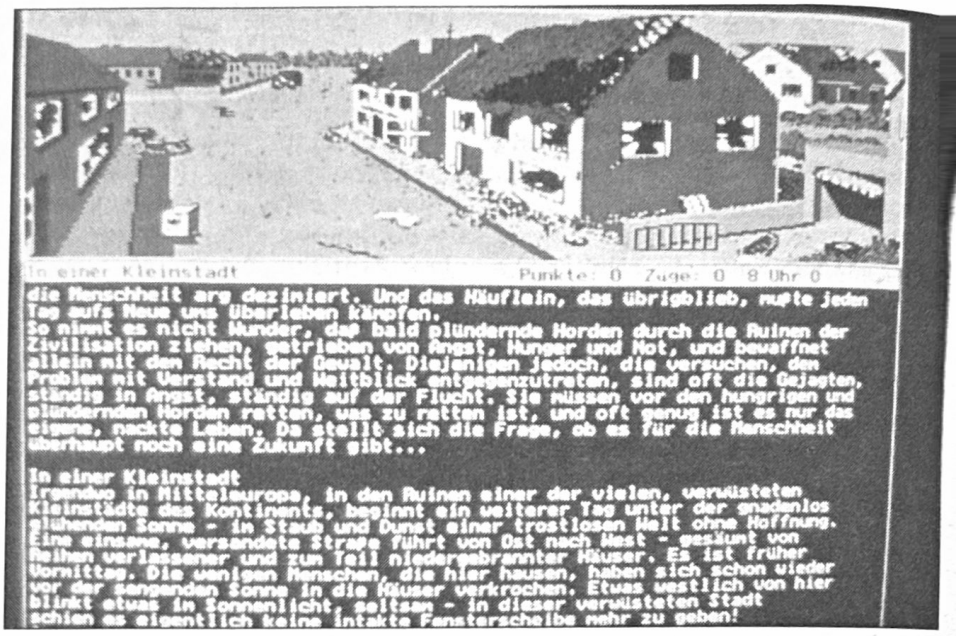
er den Wirt nach dem Stundenglas und seiner Münze aus, die im Tausch gegen den Zauberstab der Hexe winkt.

Jetzt ist wieder Kautz an der Reihe: Mit dem Schlüssel öffnet der Spieler das Tor des Felsenschlosses und betritt die große Halle. Auf die Frage nach dem Stundenglas berichtet der Magier von seinem Erzrivalen Klabautz, der es gestohlen und in eine fremde Welt gebracht hat. Um dorthin zu kommen, benötigt man sechs Münzen, die des Pfarrers ist die erste. Ihr Geheimnis zu entschlüsseln, lautet die nächste Aufgabe. Nach eingehender Untersuchung und unter Zuhilfenahme des Drehrads aus der Packung erfährt man den Namen des Weisen Gerello. Das zu ihm passende Geheimnis verrät Yanyi bei einem kurzen Abstecher im Wasserschloß.

Zurück im Dorf guckt man in der Kneipe vorbei, wo nun der Müller an einem der Tische sitzt. Er verspricht, seine Münze im Tausch gegen einen Bergkristall herauszurücken. Erst will allerdings der Wirt bedient sein. Unglücklicherweise ertappt einen die Hexe beim Versuch, ihren Zauberstab zu mobsen. Zweimal fordert sie den Helden auf, ihr Handwerkszeug hinzulegen, was man dann auch tut. Neugierig wie alte Frauen nun mal sind, erkundigt sich die Frevlerin, was der Wirt dem Helden für das Diebesgut versprochen habe. „Er hat mir seine Münze versprochen", lautet die korrekte Antwort. Soviel Ehrlichkeit verblüfft die Dame, man darf den Stab mitnehmen. Ihre Münze stellt die Hexe zur Verfügung, wenn man dem Troll im Steinbruch seine bittere Medizin verabreicht. Hilfsbereit wandern Arzneiflasche und Zauberstab ins eigene Inventar.

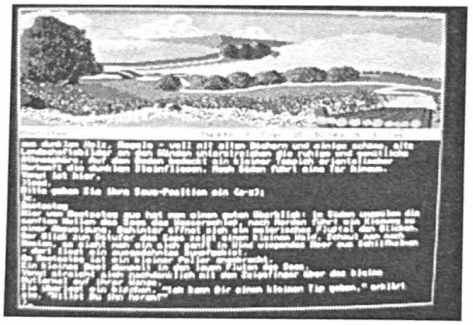
Im Wirtshaus wartet nun die zweite Münze. Der Wein eignet sich hervorragend, um den ekligen Heiltrunk zu versüßen. Zuerst muß man den Wirt allerdings nach der Flasche fragen, bevor die Medizin in den Alkohol wandert.

Der Trick funktioniert: Der Troll leert das Gefäß auf einen Zug, Gleich in der Nähe des Steinbruchs liegt ein großer Felsbrocken. Auf ihm ist der Weg zum Gipfel des Zackensteins verzeichnet.



Aufschreiben! Im Norden des Bläulichsees entdeckt der Held einen Gletscher. Hier liegt der Bergkristall für den Müller, damit wären vorläufig alle Aufgaben erledigt.

Ab zur Hexe und zu Müllers Mühle, Münzen drei und vier abholen.



Der Weg ins Wasserschloß führt über den Wurzelwald. Hier wandert die zweite Münze in den zweiten Torbogen, schon steht man auf dem Vorplatz des Prachtbaus. Yanyi lüftet die Geheimnisse um die Münzen. Als das Stundenglas gestohlen wurde, zerbrach die Welt in zwei Hälften. Die zweite, in der sich auch Klabautz und das Stundenglas befinden, liegt in einer anderen Zeitphase. Um in diese Epoche zu wechseln, fehlen noch zwei Münzen.

Eine davon gehört dem Fischer aus dem Feenwald, der uns um einen kleinen Gefallen bittet: Sir Archibald, ein Verwandter des Ungeheuers von Loch Ness, dezimiert unablässig den Fischbestand im Sees. Wie einem die Hexe verrät, ließe sich das Monster mit Dudelsackmusik beschwichtigen. Flugs zaubert die Gute das passende Musikinstrument herbei. Im Blubbermoor wechselt es sodann den Besitzer.

Glücklich und zufrieden händigt der Fischer die Münze aus.

Beim Schmied liegt der Fall etwas anders: An seinen Groschen kommt der Spieler nur heran, wenn er einen neuen Schmiedehammer auftreibt. Zum Glück besitzt der Troll, der sich gerade im nördlichen Finsterwald herumtreibt, ein solches Werkzeug. Seine Forderung: Ein Strauß Blumen, zu finden im Wurzelwald unter dem Gestrüpp. Erst bekommt der Troll seine Blumen, danach wechselt beim Schmied die sechste Münze ihren Besitzer.

Yanyi deckt die Rätsel der beiden letzten Goldstücke auf. Legt man das ganze halbe Dutzend auf den Teppich im Wasserschloß, öffnet sich der Weg in die zweite Zeitphase. Dort auf keinen Fall die Münzen vergessen. Gut 50 % des Adventures sind gelöst.

In der neuen Zeitzone geht der Held zunächst zum Krämer, der ihm eine kleine Denksportaufgabe stellt. Ihre Lösung lautet 47, als Belohnung erhält man die siebte Münze.

Beim Schreiner nützt alles Ausfragen nichts: Dem guten Mann ist seine Münze in den Bach gefallen, an dem

Trunkenbold Fridolin kampiert. Axt und Späne läßt der Held kurzerhand mitgehen. Getreu des Schreiner-Ratschlags wiegt man den Säufer mit einem „Gute-Nacht-Lied" in den Schlaf. Dann schnappt man sich Fridolins Flasche und leert sie aus. Voilà, Münze acht.

Im Wurzelwald hält der Gnom einen Hinweis auf das verlorene Goldstück parat: Bei seiner letzten Angeltour fing er einen Hecht, in dessen Kopf die Münze liegt. Die sterblichen Überreste des Tiers hängen an der Eingangstür der Bäuerin Patrizia über der Tür. Fischkopf untersuchen und Münze einstecken, lautet die Devise. Auch der Landfrau kann geholfen werden.

Patricias größter Wunsch: Das Einhorn soll auf dem Feld mitarbeiten. Im Feenwald hält der Spieler Zwiesprache mit dem Fabelwesen, das erst zur Zusammenarbeit bereit ist, wenn man ihm seinen Namen verrät.

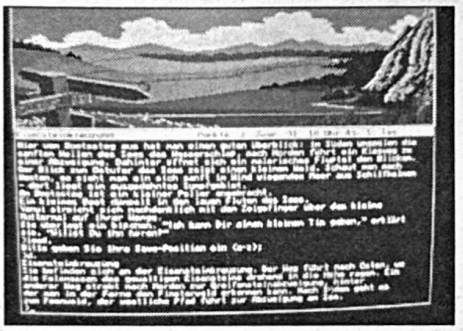
Ein erneuter Besuch beim Gnom bringt ans Tageslicht, daß das Zauberwort auf einem schwarzen Stein im Finsterwald steht – Schneeflocke. Erst zum Einhorn, den Namen verraten, dann die Münze am Bauernhof abholen.

Auf dem Friedhof verlangt der Totengräber nach einem Sarg aus Wunderbaumholz. Der passende Baum steht auf der Spitze des Zackenberges, dessen Beschreibung man sich vorhin notiert hat.

Oben angekommen, wird die Eiche mit der Axt gefällt, in ihre Rinde geschnitzt ist das Bannwort: Abalamahalamatandra. Dieses benötigt man, um den Greif im Tal von seinem Fluch zu befreien. Als Gegenleistung fliegt der Vogel auf den Berg und trägt das Holz samt Spieler automatisch zum Schreiner. Dort entsteht auf Bestellung der Sarg, den man anschließend zum Friedhof trägt und eintauscht. Die Schaufel des Totengräbers nicht vergessen! War bisher Denksport gefragt, hilft beim Schuster nur harte Arbeit weiter. Stopft man für ihn Säcke mit Kartoffeln voll, ist das Münzen-Dutzend komplett.

Jetzt ist es an der Zeit, Klabautz einen Besuch am Blaueisgletscher abzustatten. Dem Dieb des Stundenglases ist der Schlüssel zu seinem Schloß abhanden gekommen. Fridolin der Säufer erinnert sich, den Türöffner versehentlich in Adelgrunds Grab geworfen zu haben.

Also entweiht man kurzerhand den Totenacker, puddelt dank Schaufel den Sarg aus und kommt so zum Kristallschlüssel.



Da nun alle wichtigen Gegenstände eingesammelt sind, marschiert der Spieler zu Yanyi, um die restlichen sechs Geheimnisse zu erfahren. Ihren Erzählungen entnimmt er, daß unter dem Donnerfelsen eine Grotte liegt, in der das Stundenglas von einem Monster bewacht wird.

Den Geröllhaufen am Felsen kann nur der Troll beiseite schieben, also muß unser Held die Zeitsphäre wechseln. Zuerst jedoch läßt er sich vom Gnom eine Bombe basteln. Die Zutaten:

Most von Patrizia,
Sägespäne vom Schreiner,
Schwefel aus der Drachenhöhle
und Salpeter aus den Pilzen im Wurzelwald.

Vorsicht! Auf keinen Fall die giftigen Pilze berühren. Neben ihnen liegt auf dem Boden ein Stock. Wer damit mehrmals auf die Gewächse einschlägt, erhält den Salpeter in flüssiger Form.

Wieder im Wasserschloß, legt der Held alle Münzen auf den Teppich. In der anderen Epoche besorgt er sich vom Wirt eine Flasche Wein. Im Wald wandert das köstliche Getränk in den Magen des Trolls, der daraufhin Hilfe leistet.

Hinter dem Steinhaufen liegt eine Tür, die der Kristallschlüssel vom Boden des Bläulichsees aufschließt. Nur dumm, daß kein menschliches Wesen je einen Badeausflug in den See überlebt hat. Einzig Sir Archibald macht die Eiseskälte des Wassers nichts aus.

Für ihn sprengt man mit der Bombe des Gnoms den Weg frei, indem man den Sprengsatz an der östlichen Mauer der Grotte zündet. Glücklich, wieder in heimatlichen Gewässern zu tauchen, holt die Seeschlange den Schlüssel. Durch die Tür gelangt der Abenteurer in den Felsendom. In der Reihenfolge „8, 12, 9, 1, 10, 6, 11, 4, 2, 5, 7, 3" landen die Münzen in den Mulden am Boden. Siegessicher betritt man den Gang Numero acht und drückt den Hebel. Die Nebelschlucht tut sich vor einem auf, in ihrer Mitte das Stundenglas, gleich davor das Monster.

Unverrichteter Dinge geht es über das Wasserschloß zurück in die zweite Zeitzone. Um vor Klabautz' magischen Fähigkeiten sicher zu sein, muß das Ziegenleder aus dem Steinbruch vom Schuster zu einem schützenden Wams verarbeitet werden.

Ist dies geschehen, öffnet der Kristallschlüssel die Tür zur Burg des finsteren Zauberers. Nichts wie hinunter in die Schlucht und den Silberstein mitnehmen.

Ab in Epoche eins: Auch vor Kautz kann man sich schützen, durch einen Helm vom Schmied. Allerdings bringt das Schmiedefeuer nicht die erforderliche Hitze.

Kein Problem, schließlich haust gleich um die Ecke ein feuerspuckender Drache.

Ohne Murren stellt dieser seinen Atem zur Verfügung. Sobald der Helm fertig ist, ihn aufsetzen, zu Kautz aufs Felsenschloß gehen und den Quarzsand nehmen.

Über einen kleinen Umweg geht es zurück zum Stundenglas: An der Brücke abwärts führt westlich ein Weg zur Munterwasserinsel.

Dort öffnet der Held das Stundenglas und leert den zu feinen Sand aus. Quarzsand wird eingefüllt und der Zeitmesser verschlossen, alles paletti. Nur noch das Glas auf die Pyramide stellen und die zwei Zeitzonen bilden wieder eine Einheit.

II. Tabelle der Münzen

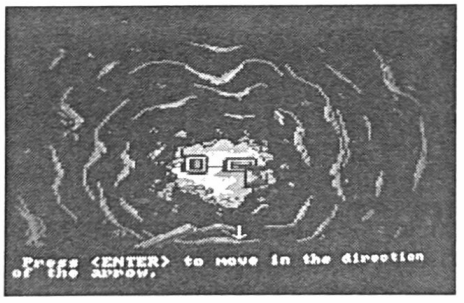
Münze	Inhaber	Was zu tun ist:
1	Pfarrer	Nach Münze fragen.
2	Wirt	Zauberstab der Hexe klauen.
3	Müller	Bergkristall aus der Schlucht holen.
4	Hexe	Dem Troll die bittere Medizin verabreichen.
5	Fischer	Seeschlange mit Dudelsack beschwichtigen.
6	Schmied	Schmiede-hammer vom Gnom im Tausch gegen Blumen besorgen.
7	Krämer	Denksportaufgabe lösen.
8	Säufer	In den Schlaf singen und Flasche ausleeren.
9	Schreiner	Fischkopf untersuchen.
10	Bäuerin	Dem Einhorn seinen Namen verraten.
11	Totengräber	Den Wunderbaum fällen, den und das Holz beim Schreiner bearbeiten.
12	Schuster	Säcke mit Kartoffeln füllen.

Klaus Vill/CBO

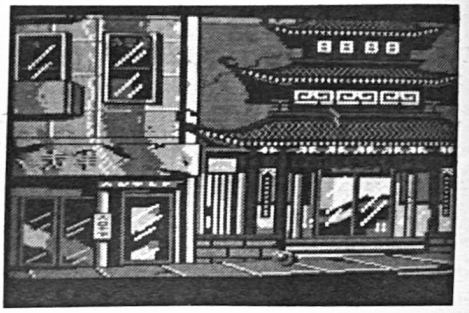
Komplettlösung Manhunter I – New York

1. Tag

Im Bellevue Hospital wurde eingebrochen. Du findest dort eine Leiche. Es handelt sich um Reno Davis. Der MAD (nicht verwandt oder verschwägert mit Alfred E. Neumann oder dem Militärischen Abschirmdienst) zeigt Dir, wo sich dessen Mörder herumgetrieben hat. Die Spur endet im Prospect Park. Vor dem Ausflug ins Grüne machen wir noch einen Sprung in die Bar. Die wenig liebreizenden Typen, die dort herumlungern, fordern Dich zu einer Mutprobe auf. Sie besteht darin, Wurfmesser zwischen die gespreizten Finger seines Gegenübers zu schleudern. Wenn das geschafft ist, darf man ein Spielchen an der Arcade-Maschine wagen. Hier gilt es, den direkten Weg einzuschlagen. Immer wenn ihr auf ein rotes Feld gekommen seid, wird eine der oberen Kewpie Dolls eliminiert.



Die Reihenfolge, in der die Püppchen ihr Leben einbüßen, kommt nicht von ungefähr: 1. obere Reihe, dritte von links, 2. mittlere Reihe, zweite von links, 3. untere Reihe, vierte von links. So, jetzt aber genug gespielt. Wir gehen in den Park. Bald erkennen wir das kleine Gebäude, in dem sich unser Gejagter in Luft auflöste. Auch der härteste Manhunter muß mal. Wie wir nun so dasitzen und unser Geschäft verrichten, betätigen wir die Wasserspülung, und schwupp werden wir in die Kanalisation gerissen. Hier hilft nur eins: Nase zu und Augen auf! In diesen dunklen Gängen sind nämlich 12 Key Cards versteckt, die genau dort herumliegen, wo sich im Arcade-Spiel die roten Felder befinden. Das Labyrinth entspricht in seinem Aufbau ebenfalls dem Automaten. Hat man den Ausgang erreicht, findet man auch noch ein Medaillon. Frohen Mutes begeben wir uns nun in den Vergnügungspark. Dort angekommen, fällt uns sofort ein heftig gestikulierender Schießbudenbesitzer auf.



An seinem Stand geht es darum, mit einem Lederball Puppen abzuschießen. Spätestens bei deren Anblick fängt das Adventure-Herz heftig zu pochen an. Ihre Anordnung erinnert uns stark an das Videogame aus der Bar. Also nochmal ab in die Kneipe, den Automaten bemüht, und nur die Rechtecke betreten, auf die man rauf muß, um auf kürzestem Wege zum Ausgang zu kommen. Dabei merk Dir die Reihenfolge und den Ort der Häuschen, die im oberen Feld abgeschossen werden:

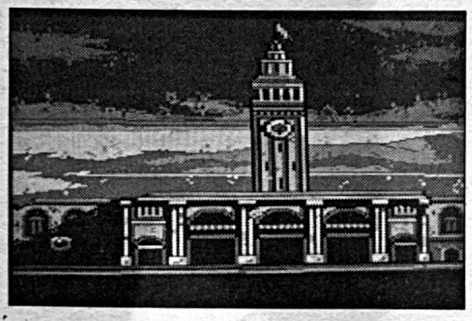
X X 1 X X 2 X X X X X 3

Nach einem geglückten Versuch beginnt der Budenmeister zu grinsen. Aus lauter Dankbarkeit für diese nette zwischenmenschliche Reaktion zeigen wir ihm das Medaillon und erhalten dafür eine Data Card.

2. Tag

Im Grand Central Terminal wurde ein Roboter gestohlen. Wir klären den Fall auf. Um eine der drei tatverdächtigen Personen verfolgen zu können, fahren wir mit dem Augen-Cursor über die gewünschte Person und klikken sie mit der RETURN-Taste an. Danach färbt sich diese Person von Rot nach Gelb, und die Hatz kann beginnen. Numero 1 entpuppt sich als rockbegeisterte Dame, die sich im Wretched Exxed Nightclub ein Konzert anhört. Um sie aufzustöbern, muß man erst einmal dort hineinkommen. Durch den Vordereingang

ist das schlecht möglich. Dort steht nämlich ein Türsteher, dem dein Gesicht gar nicht zu passen scheint. Also schleichen wir links um die Ecke und sehen uns, oh Graus, vier messerwerfenden unfreundlichen Gestalten gegenüber. Den Wurfgeschossen weichen wir durch Ducken und Springen aus, bis wir alle Widersacher durch unsere geschickten Ausweichmanöver so entnervt haben, daß sie aufgeben. Wenn wir dann endlich drinnen angelangt sind, werfen wir einen Blick auf die gespannt lauschenden Musikfreunde. Kümmert man sich hier allerdings um den falschen, kommt der Bodyguard und befördert einen nach draußen. Dies geschieht zwar auch bei unserer Zielperson, der Dame im modischen rostbraunen Kapuzenkostüm, aber beim Handgemenge mit ihr verliert sie eine Key Card, die man schleunigst an sich bringen sollte. Damit sind es nun schon dreizehn. Zurück in der stinkenden Kanalisation finden wir die noch ausstehende dreizehnte. (Ob diese schon vorher auf ihrem Platz lag, konnten wir nicht feststellen; vielleicht haben wir sie ja auch bei unserem ersten Versuch in den Kanälen schlichtweg übersehen.) Damit sind wir nun gewappnet für all die Dinge, die noch kommen sollen. Observationsobjekt Numero 2 trifft sich bei Vend-O-Delli mit einer weiteren Person und begibt sich mit ihr in den Central Park, wo die Spur bei den Strawberry Fields endet.



Bei Vend-O-Delli schauen wir andächtig auf das Bild, das links hinten an der Wand hängt. Wir lesen den Namen Harvey und merken uns diesen. Danach begeben wir uns in den Central Park, wo äußerste Vorsicht geboten ist. Er ist nämlich über und über mit Tretminen verseucht, die unserer Gesundheit nicht unbedingt

förderlich sind. Bevor wir auf die erste Leiche stoßen, nehmen wir noch eine Eisenstange an uns, über die wir beinahe gestolpert wären. Bei der Leiche liegen einige persönliche Dinge verstreut auf dem Boden herum. Auf dem Taschentuch steht der Name H. Osborne, auf einem Notizzettel ein weiterer, und zwar Anna. Da wir uns den Namen Harvey ja förmlich in unsere Gehirnwindungen eingebrannt haben, beginnen wir zu kombinieren: Anna und Harvey Osborne!

Wenn wir nun das MAD-Info anklikken, erfahren wir die Adresse der beiden. Dort finden wir nicht nur die Leiche von Anna, sondern auch noch einen Schlüssel, den wir selbstverständlich an uns nehmen.

Objekt Numero 3 verschlägt es ins American Museum of Nature History. Hier kommen nun die 13 Key Cards zur Anwendung.

Dem Türenplan könnt ihr die genaue Reihenfolge entnehmen. Alle Türen lassen sich mit den Karten öffnen, nur die letzte nicht.

Plötzlich taucht ein gar garstiger Gnom auf, der aber nach Sichtung des Medaillons eine geistige Wende von 180 Grad vollführt und uns sogar die letzte Tür entriegelt. Hinter dieser (man ist ja schließlich schon abgehärtet) taucht die nächste Leiche auf. (Habt euch doch nicht so!) Bei näherem Hinschauen finden wir das Modul B, das wir uns natürlich grapschen. Außerdem fällt unser Blick auf eine Tätowierung, die man sich merken sollte.

3. Tag

Auf dem Greenwood Cementry ist ein toter Orb gefunden worden. Wir kümmern uns natürlich auch darum und schauen uns mit Hilfe von MAD den Fluchtweg des Mörders an.

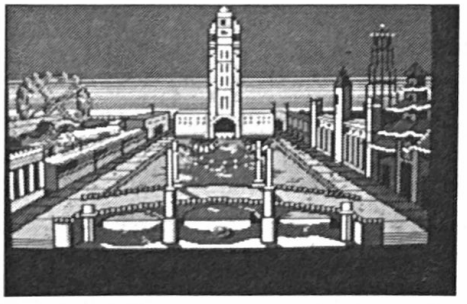
Als erstes suchen wir die Kirche auf. Hier gilt es, auf der linken Seite drei Kerzen anzuzünden, und zwar diejenigen, die uns mit der Tätowierung „empfohlen" wurden. Nun öffnet sich eine Nische über dem Altar. In ihr entdecken wir nicht nur das Modul A, sondern auf der Innenseite der Tür auch noch zwei Zeichen. Überflüssig zu erwähnen, daß diese eine tiefere Bedeutung haben. In Abduls Bar, wohin der Flüchtige sich mit einer Begleitperson begeben hat, zeigt uns der Mann hinter dem Tresen ein Tableau mit verschiedenen Symbolen. Wir greifen zu, und zwar richtig: ein Kreuz für die Kirche und die zwei uns bekannten Symbole. Greift man daneben, heißt es Kopf ab! Macht man's richtig, ergeht es einem auch nicht viel besser. Es öffnet sich dann eine Falltüre, und man findet sich einmal mehr in dunklen Verliesen wieder. An der Wand hängt ein Bild, auf dem eine Zahlenkombination grafisch dargestellt ist. Auch hier gilt

es, keinen Fehler zu machen, sonst wird man zur Flunder breitgedrückt. Der Einfachheit halber hier die vier Bilderkombinationen, die gefordert werden: 41, 1031, 264 und 425. Das letzte Tor öffnet sich, und man findet dahinter, na was wohl? Natürlich eine Leiche. Es kommt ja auf eine mehr oder weniger nicht an, oder?

Der Tote hat auf seiner Stirn nicht nur das uns vertraute P für Phil, sondern auch noch einen Namen am Revers aufgestickt. Er lautet Harry. Gleich rechts um die Ecke haben wir ihn endlich: Phil in voller Aktion. Ein gelungener Angriff unsererseits verleitet ihn zur Flucht. Vorher fällt ihm allerdings noch ein Zettel aus der Tasche, den wir natürlich auch diesmal an uns nehmen. Man weiß ja schließlich nie, für was das alles gut sein kann! Auf ihm steht die Zahl 843769. Unsere nächste Station ist das Theater. Das Bild der netten Dame ganz links hängen wir ab und entdecken darunter einen Tresor. Die erforderliche Kombination lautet 843769! Im Safe ist eine Mitteilung deponiert, die natürlich auch nicht rein zufällig herumliegt. Auf dem Zettel steht UCUCC. Durch die Abfrage von MAD erhalten wir die Adresse von Harry Jones. Wie man auf diesen Namen kommt? Ganz einfach. Die Daten auf den beiden rechten Bildern im Theater sind identisch mit denen auf dem Grabstein, vor dem der Orb aufgespießt worden war.
Es folgt: Grabstein + Jackenrevers = Harry Jones! In dessen Wohnung steht ein Radio. Da wir die Musik absolut nicht hören können, nehmen wir die Eisenstange und zertrümmern den Apparat. Heraus kommt das Modul C, das wir schleunigst an uns nehmen. Irgendwann sollte es einem gelingen, die Adresse von Phil herauszubekommen. Dafür verlangt der MAD jedoch Vor- und Zuname. Es hilft also nur detektivischer Spürsinn und etwas Glück. Der Tote im Park kritzelte mit letzter Kraft und mit seinem eigenen Blut drei Buchstaben an den Stein: Coo . . . Hier benötigt man nun etwas Glück. Nach mehreren Anläufen ist man einen Schritt weiter; unser Mann heißt Phil Cook! In seiner Wohnung (Arbeitsplatz, Büro) im Empire State Building weckt ein Computer unser Interesse, worauf wir diesen einschalten. Das Paßwort errät ja nun fast jeder: UCUCC. Sogleich wird klar, daß sich hier eines der Zentren der Orbs befindet, von dem aus man das weitere Geschehen manipulieren kann. Es reicht aber fürs erste, wenn wir den Bewachungsroboter im Krankenhaus weglocken, damit er den Eingang nicht weiter versperrt. Am besten schickt man ihn in die Halle, die er bewachen soll. (Alpha Security – Hall Protection). Nun ist der dritte Tag zu Ende, und wir haben freien Zutritt zum Inneren des Hospitals.

4. Tag

Hier taucht zum ersten Mal der Verdacht auf, daß die Männer von Sierra an einen zweiten Teil von Manhunter denken. Der befehlsgebende Orb teilt uns nämlich mit, daß man am nächsten Tag nach Chicago versetzt wird, wenn man auch die Aufgaben des vierten Tages mit Bravour erledigt hat. (Jemand hat den Computer durcheinandergebracht. Bring das wieder in Ordnung!)



Die Reparatur des Compis ist nicht allzu schwierig. Das erste Teilchen, das den Trichter verläßt, ist mit dem Cursor zu verfolgen und zu markieren. So, und jetzt nichts wie hin zum Bellevue Hospital. Der Bewacher ist weg, und wir begeben uns in das Innere des Gebäudes. Doch kaum stehen wir im Gang, werden wir auch schon von einem Orb bemerkt, der unverzüglich einen Roboter zu Hilfe ruft. Gegen diesen sind wir machtlos. Er greift uns und befördert uns recht unsanft in eine Kammer, die mit Skeletten übersät ist. An der Wand erspähen wir eine Luke, die sofort unsere Aufmerksamkeit auf sich zieht. Ein Blick hindurch läßt uns die Nackenhaare zu Berge stehen.

Auf einem Förderband rollen ununterbrochen Leichen unter eine Messervorrichtung, wo sie fein säuberlich zerstückelt werden. (Erinnert fatal an die Moulinette von Moulinex.) Das so gewonnene Hackfleisch dient den Orbs als Nahrung. Nach einiger Zeit scheinen den Köchen die Zutaten ausgegangen zu sein, und unser Orb verläßt zusammen mit seinem Roboter und dessen Helfer die Räumlichkeiten. Wir lungern natürlich nicht tatenlos herum, greifen zur Eisenstange, brechen damit das Fenstergitter aus seiner Halterung und klettern in den vor uns liegenden Raum. In der Maschine, die das Förderband steuert, steckt das Modul D. Es sollte das letzte gewesen sein. Mit Hilfe der Fördereinrichtung gelangen wir nach draußen. Dort steht uns ein weiteres Intermezzo bevor.
Solltet ihr es tatsächlich schaffen, heil oben anzukommen, macht es einen Plumps, und man findet sich auf dem Gehsteig vor dem Krankenhaus wieder.
Das Game neigt sich dem Ende zu. Im Grand Central Terminal finden wir ein Raumschiff der Orbs. Es ist leer und verlassen. Die Eisenstange erweist sich hier einmal mehr als wichtiger Helfer. Im Handumdrehen sitzen wir im Cock-

pit und betrachten die Armaturen. Zuvor schiebt man jedoch die vier Module in die dafür vorgesehenen Schächte. Ist alles erledigt, öffnet sich eine Luke, und man kann nach draußen entschweben. Hier folgt das vorerst letzte Zwischenspiel, das da endet, wo im Prinzip alles anfing, nämlich in der Kloschüssel des Parkhäuschens.

Unterdessen war unser Kontrahent Phil Cook nicht untätig. In einer Sequenz sieht man ihn in seinen Raumgleiter einsteigen und losdüsen. Über den Bildschirm erschließen wir uns einen Closer Look und sehen unter uns Manhattan in voller Pracht. Wir sitzen nun im Raumschiff, das mit vier Bomben bestückt ist (dies erfuhren wir von Phils Computerterminal), und langweilen uns.

Was liegt da näher, als die vier orbverseuchten Orte zu zerstören, die da sind: Bellevue Hospital, Empire State Building, Grand Central Terminal und . . .? Na, erinnert ihr euch noch an den ersten Tag, wo wir in den Besitz der Data Card gelangten? Da stand irgendwas von einer Lady, die man rechtzeitig zerstören sollte.

Wenn ein New Yorker von „seiner Lady" spricht, meint er nicht etwa seine Frau oder seine Schwiegermutter; er redet von der Statue of Liberty, der Freiheitsstatue. Und genau diese ist es auch, die uns unsere Mission erfüllen läßt. Hinderlich an der ganzen Geschichte ist nur, daß uns Phil auf Schritt und Tritt, oder besser gesagt auf Gleit und Flug, verfolgt und uns an den Kragen will. Hat man es trotz allem geschafft, landet man in den Straßen der Metropole. Flugs sind auch schon einige freundlich gesinnte Mitmenschen zur Stelle, die einen frenetisch feiern. Doch jetzt kommt's; Phil gibt nicht auf. Langsam steuert er von oben auf die versammelte Menschenmenge und eliminiert alle bis auf Dich. Du bist natürlich herzlich dazu eingeladen, auch den zweiten Teil von Manhunter zu kaufen und der Dinge zu harren, die da noch kommen mögen! Die Lösung des Fortsetzungstitels steht übrigens ebenfalls in diesem Heft.

Werner Rätz/CBO

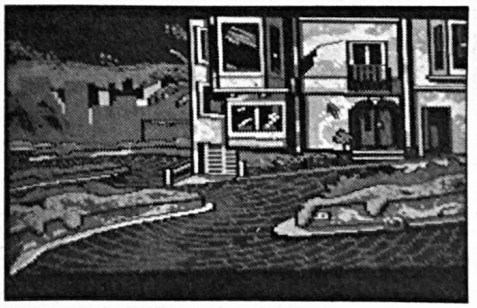
Komplettlösung Manhunter II – San Franzisco

1. Tag

Jenseits der Jahrtausendgrenze spielt dieses Abenteuer von Sierra On Line. Nach einer hektischen Verfolgungsjagd mit Flugobjekten der Modern Art, verliert man die Kontrolle und baut einen Crash. Das erste Opfer ist zu verzeichnen. Wie wir der ID Card entnehmen können, handelt es sich um Peter Brown, seines Zeichens Manhunter wie wir. In dessen Wohnung finden wir in der linken Schublade seiner Kommode ein Tuch, an das eine Notiz geheftet ist: Rub Jewel of Heaven (Reibe den Diamanten von Himmel). Das sollte man sich merken. Der Tracker verrät uns, wo sich noch vor kurzem diverse Gauner und Tunichtgute herumgetrieben haben. So entdecken wir im „Hinterstübchen" des Warenhauses einen Hammer und eine Blutlache. Mit dem roten Lebenssaft fand ein Opfer noch die Kraft, uns eine Nachricht zu hinterlassen: Ein Zac wird angeredet und von einem Verräter namens Mic ist die Rede. Übrigens: Der Vogel, der sich vor dem Warenhaus auf einem Poller niedergelassen hat, hat keine Funktion, ehrlich! Das Ferry-Building gibt nicht viel her. Es ist verschlossen und wimmelt förmlich von Orbs. Ein Steckbrief an der Wand sucht nach einem Viewer, den finden wir später. Im Embarcadero Fountain wird es uns erst einmal schwindelig.

Hat man diese Sequenz überstanden und schafft das Eindringen in die Öffnung rechts, wird man von einer Horde Fledermäuse überfallen. Auch hier gilt wie bei allen Arcade-Sequenzen: immer mal wieder abspeichern.

Dem rattenverseuchten Tunnel schließt sich ein trostloser Kellerraum an. Dieser birgt die erste gruselige Überraschung: eine Kreatur Mensch-Hund-Ratte (wir kürzen diese im weiteren Verlauf mit MHR ab). Diese hat ein Reagenzglas in der Hand, das wir selbstverständlich mitgehen lassen – sieht ja keiner.

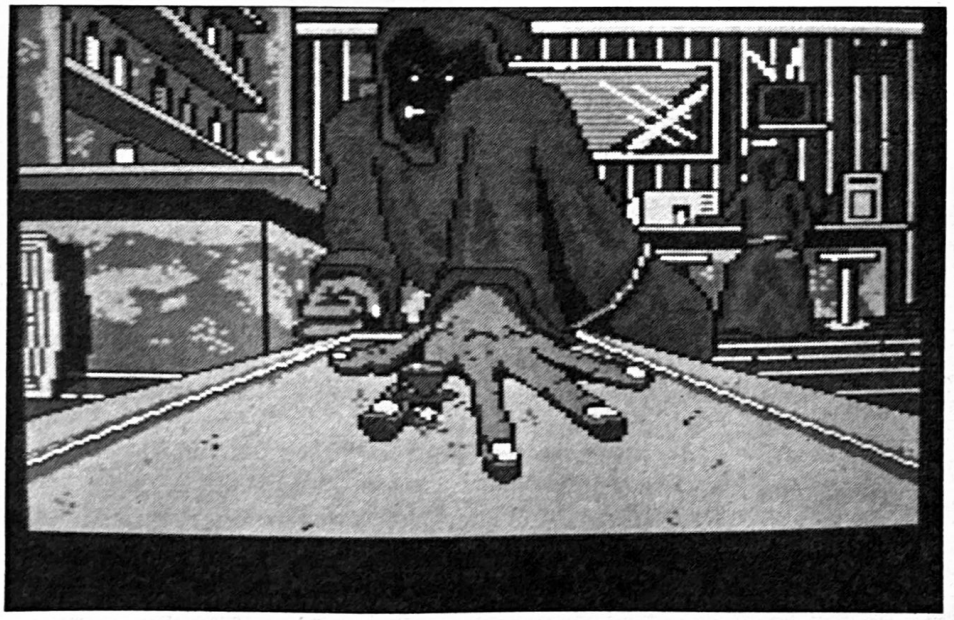


Nicht übersehen sollte man auf keinen Fall den Führerschein. Der Nachname ist noch zu lesen: Stone. Wir verlassen diesen schummrigen Ort für immer. Im Stile von Rififi hat man die Bank of Canton leergeräumt. Ein leerer Safe und ein Loch in der Wand machen das deutlich. Hier finden wir die nächste menschliche Leiche: Der Name steht an der Türe!

Spiegelbildlich natürlich, ist doch eine Glastür! Im Raum finden wir neben dem Papierkorb einen Zeitungsschnipsel. Darauf steht ein Artikel über einen Professor namens Noah G . . .! Auch den Notizzettel, der auf dem Schreibtisch liegt, sollten wir in unserer Robe verschwinden lassen. Dieser hilft uns im Laufe der Story noch weiter. Vor dem zweiten Haus, links von der Bank, liegt ein toter Chinese. Dieser gibt im wahrsten Sinne des Wortes „viel her". Den Coupon einer Wäscherei, den Fangzahn eines MHR und ein Brandmahl in Form eines Drachens. Bevor wir jetzt für alle, die noch nicht selbst darauf gekommen sind, die Namen der ermittelten Personen bekannt geben, suchen wir noch den Hyde Street Pier auf. Auf das große Schiff am Landesteg kommen wir noch nicht – wäre ja auch zu einfach. Wer Lust hat, kann jetzt seinen MAD aufrufen, und folgende zwei Namen eingeben: Mic Stone und Tad Timov! Klaro? In Timovs Appartement lauert übrigens vorerst im Kamin ein blutrünstiger Hund, den wir melden sollten.

2. Tag

Zu sehr reizt es doch, nicht ständig von diesem Monstrum von Hund über den Haufen gerannt zu werden. Deshalb schaffen wir hier einmal Abhilfe. Bei dem toten MHR entdecken wir einen Maulkorb! Außerdem fehlt hier ein Finger. In Timovs Appartement warten wir, bis der Hund zum Vorschein kommt, damit wir ihm den Anti-Beißer umbinden können. Auf der Couch liegt noch eine Kamera, deren Blitz wir aber nicht betätigen. Wir sagen Euch schon, wenn es soweit ist.



Das Bild an der Wand ist Teil eines Rätsels, das es in sich hat. Wir merken uns die drei durchgezogenen Striche zu beiden Seiten von „Heaven". Dieser Name taucht immer wieder auf. Offenbar verhilft er uns zu einer Vision, die uns unserem Ziel näher bringt. Diverse Tempelanlagen sind immer für eine Fülle Überraschungen gut. Nachdem man die Angriffe der Ninjas erfolgreich abgewehrt hat, hebt sich der Buddha und gewährt Zutritt in das dahinterliegende Treppenhaus. Jetzt ist Kombinationsgabe gefragt. Zuerst fahren wir mit dem Cursor die Figuren in folgender Reihenfolge ab: Die dritte von unten auf der rechten Seite, die erste links und die vierte wiederum rechts. Sogleich ersetzen wir die Platzhalter mit den Namen der Skulpturen: The Castle is the Gateway to the Hell! Wofür hat man sonst die Notiz bei sich. Aber das ist noch nicht alles. Spätestens bei "Heaven" sollten wir stutzig werden. Steht doch auf dem Tuch, daß wir daran reiben sollen. Hat man das getan, spuckt die Figur folgendes Rätsel aus: F, bildliche Darstellung eines Ruders, P, bildliche Darstellung eines Lineals. Bitte notieren!

Oben an der Treppe angelangt, lassen wir uns von den Wächtern einfangen und werden nach dem kleinen Arcade-Spiel Zeuge, wie die netten Drachen-Muster auf diverse Hände gelangen. Da wir uns aber nicht die Finger verbrennen wollen, rennen wir im richtigen Moment hinter den Altar, schnappen uns die Pergamentrolle und springen aus dem Fenster.

Unten heil angekommen, gehen wir erst mal beim Chinesen eine rauchen. Von welchem Tabakstopf und wie-

PD- und Shareware Hitliste

Jede PD-Disk für nur DM 10,–

PD1000 Lharc – Super Komprimierungsprogramm, verkleinert Ihre Daten
PD1001 MATHE-ASS V6.0 – Das Programm für Schüler und Studenten, mit Grafikroutinen und Ausdruck
PD1003 HT-PLAN – Sehr gutes Stundenplan-Verwaltungsprogramm
PD1004 Maskstar – Maskengenerator für Turbo Pascal 4.0 und 5.0
PD1005 MEMEX – Memory Explorer – listet Ihren Arbeitsspeicher
PD1007 DISK-LABEL – Druckprogramm für Diskettenaufkleber
PD1010 OPTICS – Zeichenprogramm für fast alle gängigen Grafikformate

PD – Spiele Hitliste

SNE200 CROBOTS – Kampf-Strategie-Spiel, programmieren Sie Ihren Roboter für den Kampf gegen bis zu vier Mitspieler
SNE201 P-ROBOTS – Ein weiteres Spiel, in dem die Roboter selber programmiert werden
SNE202 Popcorn – Super Breakout-Spiel für bis zu neun Spieler
SNE203 GOOGOL MATH GAMES – Lern-Spiel-Programm für Kinder, gute Sound- und Grafikeffekte
SNE204 MIRAMAR – Flugsimulator mit toller Grafik und hervorragenden spielerischen Elementen
SNE205 MAH-JONG-VGA – Strategiespiel aus dem Fernen Osten, tolle VGA-Grafik
SNE206 DND – Fantasy-Rollenspiel, der Klassiker unter den Rollenspielen
SNE207 BANANOID – Breakout-Spiel für VGA-Karte mit super Grafik

DISC-EDV-REPORT

Bestell-Nr.		
4/89	9,60	Diamond Ball I, XONIX, Festplattenverwaltung
5/89	9,60	Etikettendruckprogramm, Oneway, Bocus
6/89	9,60	Master-Maze, Marix, ADUTIL, FACE
1/90	9,60	Space Flight, Roller, Symix, Schieb, HDU, Disksort, RAD, Text, Quick Depot 2.0
2/90	9,60	Agathe, Nugget, Vario, Magie, Kniffel, Tabelle, Kalend
3/90	9,60	Vier Gewinnt, Breakout, Pacmac, Tele-Datenbank, Senso Diskettenverwaltung
4/90	14,80	Docker, Racing, SDelay, Boot, Vokabel, Trainer, Zeitschriftenverw., SONDER, NDIR; Datum Total, Vorspann-Editor
5/90	14,80	Hülsi, Rocky, Patience, Lharc, Startmenü, Sundenplan, Show, Status, Druck, Autostart
6/90	14,80	Fußball, Tetrix, Anipaint, Format, Bildaus, Drucker
7/90	14.80	dBank, Der elektrische Brief, Textus, Horoskop, Terminkalender, Alaska, Mühle, 3D Tic-Tac-Toe

D-E-R SPEZIAL Ausgabe 1 – DM 9,80
Robotron, Qubert, Calco, Dragons, Flight,
Komplettlösungen: Space Quest III, Kings Quest IV, Larry I + Larry II, Police Quest II, Zak McKracken

Die besten PD-Spiele

SPI 12 Asteroid, Automata, (Pascal), Attack, Airtrax, 15 Game.
SPI 13 Blackjack, Chess 88, Empire, Bugs, Chase.
SPI 15 Dungeons & Dragons, Das Spiel!
SPI 17 Monopoly, Novatron, Pacman, Pacworm (Basic), Pango.
SPI 24 Mahjong-H, bekanntes chinesisches Spiel für die HERCULES-KARTE.
SPI 25 Scrabble, Checkers, Aldo – 3 Spiele für die EGA/VGA-Karte.
SPI 30 Farbspiele, 3D-Pacman, Pango für CGA & EGA.
SPI 31 Castle, ein super Abenteuerspiel.
SPI 34 Sehr gutes Schachprogramm für CGA & EGA.
SPI 36 Pacgirl & Pacman.
SPI 43 Nuclear Attack, Miner 2049, Farbarcadespiele für CGA & EGA.
SPI 45 Cribbags, einarmiger Bandit in Farbe, Vampireabenteuer.
SPI 47 B747-Flugsimulator, Cribbage, Tron, Geldspiel.
SPI 57 Missile Command, Asteroid, Sprachsynthesizer, 3-D TRON. Für CGA & EGA
SPI 60 Monopoly mit Spielbrett auf dem Bildschirm, Triviamusikraten.
SPI 61 Farb-3D-Pacman mit Innenansicht der Gänge. Centipede. Für CGA & EGA.
SPI 62 Alpha Freedom Fighter, Cyclone mit Reflex Point, tolle Grafik. Für CGA & EGA.
SPI 66 Kerker- und Drachenspiel (Dungeons und Dragons)
SPI 69 Golden Wombat of Destiny, Für CGA & EGA.
SPI 75 Sammlung der fünf besten Flipperspiele. Für CGA & EGA.
SPI 77 Quantoids of Nebulus. Spiel mit Cockpitausblick vom Raumschiff. Für CGA & EGA.
SPI 84 CGA-Simulator für die Herculeskarte.

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 35 66
D-7900 Ulm, Telefon 07 31 / 3 76 39, Bestell-Fax 07 31 / 3 76 30
Telefon aus: Österreich 060-731-3 76 39 · Schweiz 0049-731-3 76 39

PD-Software

viel wissen wir ja schließlich. Du noch nicht? Das ist aber schade, denn ohne dies geht es nicht weiter. Hier, im wahrsten Sinne des Wortes, des Rätsels Lösung: Das Ruder steht für das engliche Wort „oar" (Ruder), das Lineal für die angelsächsische Längeneinheit „inch". Setzen wir nun die beiden jeweils vorausgegangen Buchstaben davor, ergibt sich folgendes: „foar" steht für das phonetisch identische „four" für „vier", und „pinch", was nichts anderes bedeutet als Tabakfüllung. Wir wählen geschickterweise den zweiten Topf von links, da dieser das gleiche Zeichen trägt, das wir schon neben dem Wort „Heaven" in Timovs Wohnung entdeckten.

Kaum haben wir die Pfeife geraucht, kommt die versprochene Vision: ein Mädchengesicht verwandelt sich in eine häßliche Fratze. Diese sollte man sich einprägen. Man weiß ja nie.

Zu guter Letzt nehmen wir noch die angebotene Statue an uns, und verduften. Nächste Station: Dr. Haus. Die „nichtssagende" Leiche übergehen wir, und widmen uns dem Mann im Nebenzimmer. Unbeirrt füllen wir den Inhalt des Reagenzglases auf dem Tisch in unsere mitgeführte Ampulle. Danach schnappen wir uns noch den Brief in der Rocktasche des Mediziners.

Drei Dinge braucht nicht nur der Mann, sondern auch die gewillte Frau dem Schreiben entnehmen und sorgfälltig notieren: . . . Card . . ., . . . Kreaturen befreien . . ., . . . Hölle erreichen . . .!

Da wir jetzt wieder zwei Namen beieinander haben, sollten wir diese auch dem MAD mitteilen: Noah Goring und Zac West! Jetzt dürfen wir auch in die Wohnung des Forschers. Das Streichholzbriefchen fordert uns auf, den Leuten vom Sierra-Team die Meinung zu sagen. Auf dem Tischchen entdecken wir Nadel und weißen Faden, können dies aber nur registrieren, genau wie den beruflichen Werdegang unseres Herrn Professor.

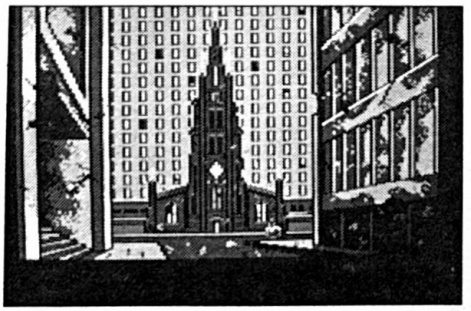
In der Cable Car Barn ist der Teufel los. Laut Tracker müssen wir erst den Schalter umlegen, bevor es weitergeht. Im zerstörten Wagen machen wir einen grausigen Fund. Berge von Leichen türmen sich bis unter die Decke. Eine davon spendiert uns einen zweiten Brief.

Letzte Station dieses Tages ist die Transamerica Pyramid. Nachdem wir das Gewehr genommen haben, bringen wir erst einmal den schießenden Roboter zur Verzweiflung. Wir sind ihm nämlich schnell auf die Schliche gekommen: Einmal ringsherum – ist gar nicht dumm! Der Chinese, den wir durch diese Tat befreit haben, dankt es uns mit einem Lächeln und verschwindet. Privater Club, Wachsfigurenkabinett und Wäscherei verwehren uns am zweiten Tag noch den Einlaß. Aber nicht mehr lange!

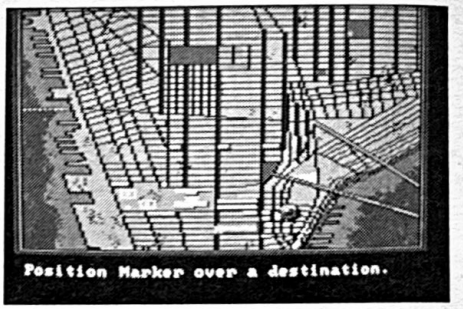
3. Tag

Am Giradelli Square hat es offensichtlich Schwierigkeiten gegeben. Flugs eilen wir dorthin, allerdings nur, um die Rattenpfote aufzusammeln. Solche und anderes Gebein sammelt nämlich unser bisher stumm und reglos gebliebener Mann aus dem Shop. Haben wir ihm aber das Rattenhändchen erst einmal überreicht, wird er zutraulich und lädt uns zum Kartenspiel ein.

Nachdem man dreimal richtig geraten hat, wo das As lag, bietet er uns eine Laterne und eine Taschenlampe an.



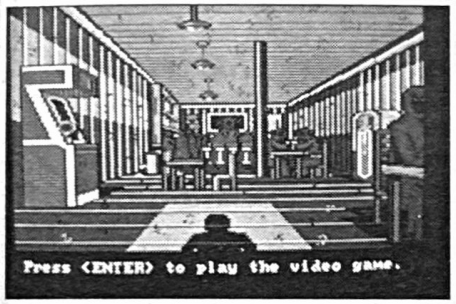
Und was nehmen wir? Richtig: nichts! Wir spielen nämlich noch 'ne Runde und dann bekommen wir das, was wir wirklich brauchen. Eine Rattenmaske nämlich, und zwar die, die er in der linken Hand hält. Frohgemut marschieren wir damit zum Privatclub, ziehen sie über und klopfen. Schnell werden wir eingelassen und zu einem makabren Spiel eingeladen. Vorher zeigt uns allerdings der Anführer der MHR einen abgetrennten Arm, auf dem vier Orb-Zeichen zu erkennen sind. Vielleicht sind diese ja noch zu etwas nutze. Das bereits erwähnte Spiel besteht darin, daß der, der einen Totenkopf würfelt, sich eines Fingers mit Hilfe eines Beiles entledigen muß. Logisch, daß es uns schon in der ersten Runde trifft. Nach anfänglichem Zögern schreitet der Boß auf uns zu und beginnt uns die Maske vom Haupte zu reisen.



Just in diesem Moment ziehen wir unser Medizin-Fläschchen. Die MHR denken, es sei das Gegenmittel, das sie wieder in Menschen verwandelt und stürzen sich förmlich darauf. Wir nutzen die Gelegenheit, schnappen uns das Beil und ergreifen die Flucht.

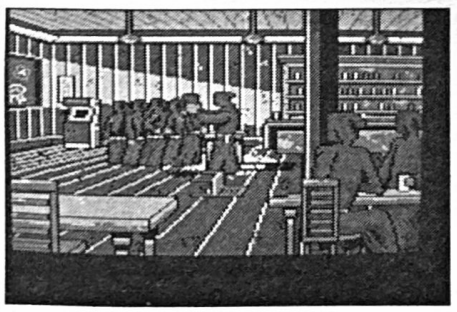
Bevor es in die Endphase geht, schauen wir noch auf einen Sprung in der Wäscherei vorbei, schließlich haben wir ja noch einen Coupon. Zwar lächelt uns die kühle Schwarze verführerisch an, was aber nicht verhindert, daß wir kurz darauf eins übergebraten bekommen und in ein dunkles Hinterzimmer geschleift werden. Aber in der „Wäscherei-Truppe" befand sich der kleine Chinese, den wir aus Robbies Fängen befreiten. Des Nachts revanchiert er sich und öffnet uns die Türe zur Freiheit. Bevor wir aber gehen, nehmen wir noch den Spazierstock an uns, der an der Wand lehnt. Sicher waren Sie schon des öfteren im Wachsmuseum. Noch nicht? Das liegt dann sicher daran, daß die Tür bisher immer verschlossen war. Ohne eigenes Zutun wird sie das auch immer bleiben. Dabei ist alles ganz einfach: Wachsfigur anklicken, Hammer nehmen (da ist übrigens als kleine Gedankenstütze ein Fischkopf ein-

geschnitzt) und – Sesam öffne dich. Im zweiten Zimmer links befindet sich ein Hügel voll toter Menschenleiber. Vor nicht allzulanger Zeit hat man unseren Herrn Doktor obenauf gepackt. Wir untersuchen seine Krawatte und schneiden sie mit dem Fangzahn auf. Darin finden wir die ominöse Orb-Karte! Damit gerüstet bringen wir den Rest nun hinter uns.



Das nervige Arcade-Spielchen im Giradelli Square müssen wir leider über uns ergehen lassen. Schließlich baumelt am großen Geiner, der uns weiterhilft. Um an den Ring, den dieser bei sich trägt, müssen wir zwecks Vermeidung tödlicher Stromstöße ein kleines Hilfsmittel nehmen. Wozu schleppt man schließlich den ganzen Hausrat mit sich herum.

In diesem Falle wählen wir den Spazierstock. Jetzt geht's in dunkle Gefilde. Links hinten befindet sich das Tor, das wir mit dem ergatterten Ring öffnen können. Ein unkontrollierbarer Fall beginnt und endet just auf Raub des Königs. Bevor er uns den MHR zum Fraß vorwerfen kann, angeln wir uns noch den Orb-auf-dem-Stecken. Liegt ja nicht zufällig herum.



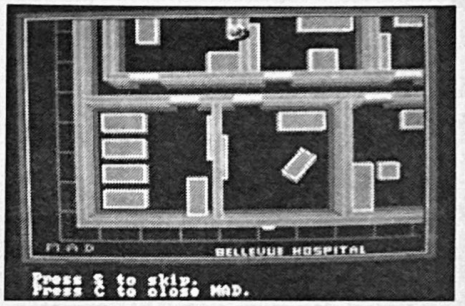
Phil packt uns kurze Zeit später und schleudert uns in die gierige Menge. Im rechten Moment, wenn wir über uns die Grimassen der Geschöpfe sehen, ziehen wir die Kamera aus dem Gewande. Und siehe da: es blitzt. Die Biester sind geblendet und wir können uns aus dem Staub machen. Wir landen genau da, wo wir eigentlich zu diesem Zeitpunkt sein müssen. Wie geschickt.

Wir begeben uns unter den Landesteg, kraxeln den Pfahl hoch und bedienen uns des Beiles.

Schon beginnt Klein-Manhunter zu hacken und verkriecht sich kurz darauf in der Kiste. Spielfilmmäßig läuft nun das Game vor unseren Augen ab, bis wir auf Alcatraz in einem Lagerraum ankommen. Auch hier muß wieder das Beil her. Im nächsten Raum empfiehlt sich, die verwunschenen Kreaturen, die alle in Käfigen ihr Dasein fristen, genauestens zu untersuchen.

Aber nur eine sollte ein Aha-Erlebnis bei Ihnen auslösen.

Wenn Sie sich partout nicht erinnern können, versuchen Sie halt jeder einzelnen die Statue des alten Chinesen zu überreichen. Vielleicht fangen Sie in der zweiten Reihe an. Dieses Ritual ist nötig, damit nach dem Öffnen der Gitter die Mutanten nicht über Sie herfallen. Wie aber bekommt man das Gatter auf? Nichts leichter als das: Orb-Card in den Schlitz einstekken, beim Scann-Vorgang den Orbonthe-Stick hochhalten und schwupps: die Käfige gehen auf! Als Dank wird Ihnen nicht nur auf die Schulter geklopft, sondern Sie werden auch im Hof in einen Heißluftballon gesetzt. Unser Helfer winkt uns zum Abschied und beim Spieler kullern die ersten Krokodilstränen über die Wangen. Wie bekommt man einen Heißluftballon in die Höhe. Mit heißer Luft natürlich. Dazu zücken wir die Streichhölzer und rasch gewinnen wir an Höhe, sobald wir den entsprechenden Mechanismus gezündet haben.



Der Flug geht über das Meer direkt auf die Skyline zu. Lehnt man sich nun genüßlich in den Sessel und harrt auf das, was da kommen möge, zerschellt man an einem Gebäude oder landet unversehens an einem anderen Ort des Spiels.

So geschehen, wird man das Ende nie erreichen. Man muß sich an den Spruch: The Castle is the Gateway to the Hell. So gedacht, entdecken wir alsbald Julius Castle an seinen typischen Umrissen. Wir versinken darin und finden uns alsbald in einer unüberschaubaren Kommandozentrale, die sich "Hell" nennt, wieder. Dabei ist auch hier alles ganz einfach: a) alle Roboter rechts unten plazieren (man bewegt die einzelnen Komponenten, indem man sie an der rechten Leiste anklickt). b) Alle Sklaven rechts von der Hölle platzieren, jedoch nicht die aus der Slavery! c) Alle Tore schließen. d) Die Tore wieder öffen, die den Strom der Lava zum Coit-Tower gewährleisten. Ist dies alles richtig erledigt (vorher abspeichern nicht vergessen), öffnen wir rechts unten das Tor, das den Lavastrom freigibt.

Hat sich das Geschehen wieder abgekühlt, bringen wir auch die Sklaven aus der Slavery zu den anderen und folgen der Aufforderung, die wir in einem der Briefe seit langer Zeit mit uns herumtragen: Bring us to Hell, and we show you Freedom! Das Raumschiff zu starten, in welches wir nunmehr verfrachtet wurden, ist läppisch. Die Zeichen auf dem Arm im Privatclub entdecken wir vor uns wieder.

Einfach in der Reihenfolge anklicken und schon geht es weiter. Jetzt kommt wieder ein Arcade-Spielchen,

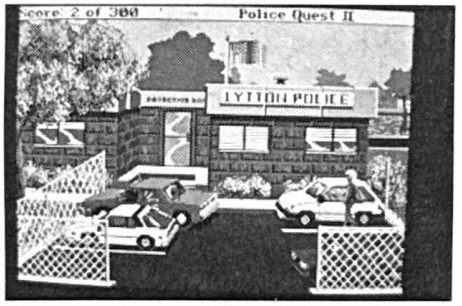
dann ist das Game vorbei. Ob Sierra uns irgendwann einen dritten Teil beschert?

Werner Rätz

Komplettlösung zu POLICE QUEST II

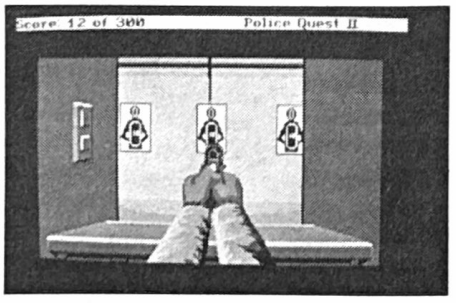
Police Officer Sonny Bond erklärt höchstpersönlich wie man sein Abenteuer POLICE QUEST II löst:

Auto: Hier ziehe ich den Schlüssel ab und nehme die ID-Karte aus dem Handschuhfach – get key – open box – get id card. Jetzt verlasse ich mein Auto mit F4 und betrete das Büro. – unlock door.



Büro: Ich öffne bei den Umkleidekabinen meinen Schrank mit dem Code, der auf der Rückseite der ID-Karte steht. Hier nehme ich meine Waffe, die dazugehörige Munition und die Handschellen mit – look back of id card – open locker – get gun – get ammunition – get handcuffs – close locker.

Schießstand: Jetzt gehe ich zum Schießstand und stelle meine Waffe ein. Dazu verlange ich nach Ohrenschützern – take protector – und betrete eine Kabine. Ich benutze den



Schutz und gebe einen Probeschuß ab – put on protector – F6 – F8 – F10. Dann hole ich die Zielscheibe heran, schaue sie an – view – adjust gun – replace target – back – und ersetze sie. Das mache ich solange, bis die Waffe eingestellt ist, dann verlasse ich den Schießstand – take off protector – leave. Anschließend gebe ich den Ohrenschutz zurück – give him protector – ask for ammunition – und lasse mir die verschossene Munition ersetzen.

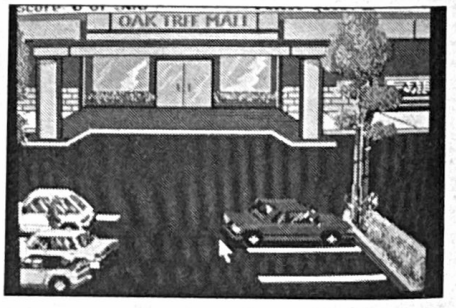
Büro: In Sonnys Büro bekomme ich einen Auftrag. Vorher besorge ich mir meine Sachen. Den Koffer aus dem Schrank in der Halle, den Autoschlüssel vom Brett, das Foto von Bains, die Nachricht aus dem Korb und einen Brief und die Marke aus der Schublade – unlock drawer – open drawer – get wallet – get letter – open cabinet – get bains – get shot – close file – close cabinet – look in basket.

Halle: open bin – get kit – close bin – get key. Nun verlasse ich die Station und steige in den Wagen ein – open trunk – put it into trunk – close trunk – F4 – drive to jail.

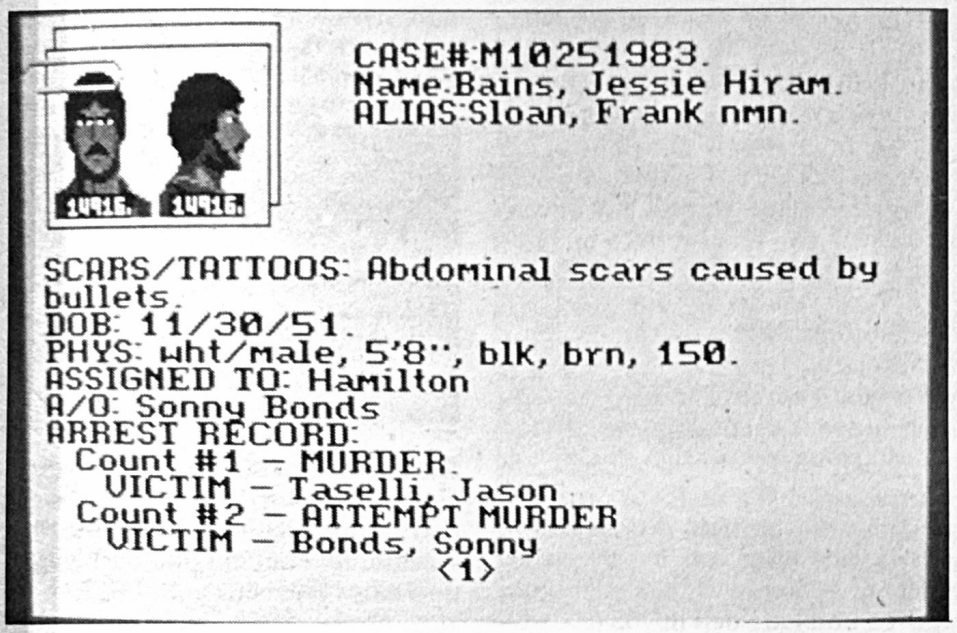
Gefängnis: Hier steige ich aus und öffne ein Schließfach, um den Revolver sicher zu verstauen – open locker – put gun in locker – close locker – press button. Nachdem man die Klingel gedrückt hat, öffnet der Wächter die Tür. Ich frage ihn nach Bains, zuvor zeige ich ihm die ID-Karte – show wallet – ask man for file – bains – get photo. Dieses Foto nehme ich auch mit und verlasse anschließend das Gefängnis. Man sollte seine Waffe nicht vergessen – open locker – get gun – close locker – F4 – weil man sie diesmal wirklich braucht. Ich fahre wieder zum Office, aber unterwegs bekomme ich eine Meldung, zum Supermarkt zu fahren – drive to office – drive to oak tree mall.

Supermarkt: Der Officer labert mich eine Weile voll und verschwindet dann. Den blauen Wagen rechts unten nehme ich unter die Lupe – open door – open box – look in box – get holster – get bullets – close door. Hier finde ich Munition und ein leeres Halfter. Die Sachen nehme ich mit und schließe die Tür. Jetzt kommt Haines mit einer Frau (komischer Haarschnitt) an. Die skurrile Dame frage ich nach dem blauen Wagen – ask her about car – und setze mich dann in mein Auto. Ich funke mit der Zentrale und fahre dann wieder ins Büro – F4 – call dispatch – drive to office.

Cotton Cove: Unterwegs odert man mich zum Cotton Cove – drive to cotton cove. Diesmal brauche ich den Koffer mit der Ausrüstung für Gipsabdruck und Blutprobe – open trunk – get kit – close trunk – ask girl. Jetzt wird der Revolver geladen und in Sicherheitsposition gegangen – F6 – F8. Im Bild links kommt Bains nach einer Weile. Ich verwunde ihn – F10 – F10 . . . Er flieht mit dem Wagen ein Bild weiter links. Wenn er weg ist, rufe ich die Zentrale bei seinem Wagen an – F4 – call dispatch. Jetzt mache ich einen Gipsabdruck und eine Blutprobe an der Stelle, wo Bains abgehauen ist – use camera – use plaster – use vial. Wenn der Taucher kommt, funke ich wieder und gehe zum Wagen, der dem Taucher gehört – F4 – call dispatch – F4. Dieser findet die Leiche und zeigt sie mir. Jetzt statte ich dem Flughafen einen Besuch ab – open trunk – put kit in trunk – close trunk – F4 – drive to airport.

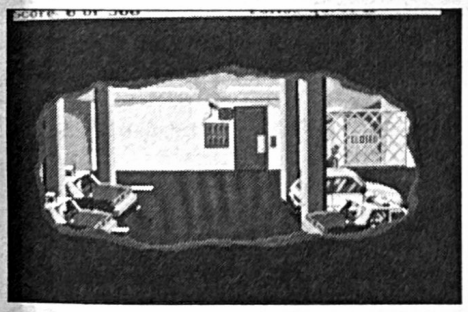


Flughafen: Hier steht Jesses Kombi, mit dem er geflüchtet ist. Da es ja noch mehr Wagen dieses Typs gibt, vergewissere ich mich mit einem Blick aufs Nummernschild – look plate – F4 – call dispatch. Es ist Jesses Fluchtwagen, was ich sofort der Zentrale mitteile. Jetzt überquere ich die Straße bei der Ampel, indem ich auf den Knopf drücke und warte, bis sie grün anzeigt – press button.
Dann gehe ich zu dem Mädchen und kaufe eine Pflanze – buy plant. In der



Halle des Flughafens geht's nach links zu den beiden Vertretern der Mietwagenagentur. Diesen zeige ich mein Abzeichen und das Foto von Bains – show him shield – show him photo. Nach der Bestätigung kehre ich zum Wagen zurück und fahre ins Büro.

Dabei darf die Ampel nicht vergessen werden – press button – F4 – drive to office .



Büro: Ich verlasse das Auto und betrete die Zentrale – F4 – unlock door. Bei der Annahmestelle gebe ich den Bluttest und den Gipsabdruck zur Untersuchung ab – give him plaster – give him evidence vial. In meinem Büro beim Schreibtisch liegt eine Nachricht im Korb. Anschließend setze ich mich auf den Stuhl und rufe Marie an – look in basket – get note – read note – sit – dial phone – O – lytton – Marie Wilkans – dial phone 555-4169. Nachdem ich die Auskunft und dann Marie angerufen habe, begrüße ich sie: – Hi marie.

Sie lädt mich zum Essen ein, was ich natürlich nicht ablehne – ok. Ich hänge den Hörer ein mit Esc. Danach stehe ich auf und fahre ins Restaurant – stand.

Diesmal nehme ich den privaten, weißen Kleinwagen – F4 – unlock car – F4 – drive to arnie.

Restaurant: Im Restaurant setze ich mich neben das dunkelhaarige Mädchen. Es stellt mir eine Frage, die ich mit Ja beantworte. Der Ober kommt, ich bestelle mir ein Rippchen. Marie bekommt einen Kuß und ich schenke ihr die Pflanze – sit – ok – rib – kiss girl – give plant – kiss girl – kiss girl – . . . Marie wird solange geküßt, bis alles weitere automatisch geht.

Zweiter Tag

Auto: Auch jetzt brauche ich wieder meinen Schlüssel, dann betrete ich das Büro, wo ich vom Chef den Auftrag bekomme, zur 160. Straße West Rose zu fahren. Noch schnell den Schlüssel vom Brett genommen und ab ins blaue Auto – get key – unlock door – F4 – drive to 160 west rose.

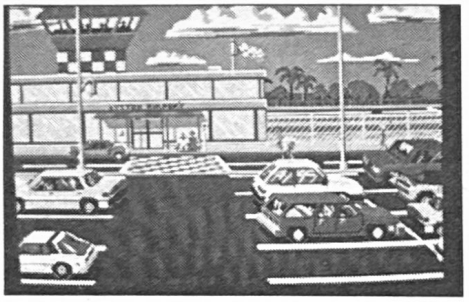
West Rose: Ich brauche wieder meinen Koffer, um einen Bluttest zu machen – F4 – open trunk – use vial. Ich durchsuche das andere Auto, indem ich beim Kofferraum anfange – look in trunk – search man – get corner of envelope. Hier finde ich einen Mann, der eine abgerissene Briefecke in der Hand hält, die ich mitnehme. Jetzt setze ich mich in meinen Wagen und fahre zu der Adresse, die auf der Briefecke steht – drive to 753 third street.

Third street: Dem Pförtner beim Motel zeige ich meinen Ausweis und das Foto von Bains – show him shield – show him photo. Ich fordere Verstärkung und einen Durchsuchungsbefehl an – F4 – call dispatch – call backup – F4. Ich hole meinen Koffer aus dem Kofferraum heraus – open trunk – get kit – close trunk. Der Officer hat mir Verstärkung und den Durchsuchungsbefehl mitgebracht, den ich nun dem Pförtner gebe und dafür den Schlüssel bekomme – get search warrant – show him search warrant – get key. Jetzt nehme ich die Pistole in die Hand und lade sie. Ich gehe zur Tür und stelle mich an den rechten Rand – F6 – F8 – unlock door. Ich warte, bis das Tränengas verschwunden ist. Anschließend mache ich am Bett einen Bluttest und öffne dann das Nachtschränkchen – use vial – open drawer – get letter – read letter. Nachdem ich den Brief gelesen habe, gehe ich nach rechts ins Badezimmer und sehe mich in der Toilette um – look in sink – get business card – look business card. Beim Auto funke ich und fahre dann zu Marie – open trunk – put kit in trunk – close trunk – F4 – call dispatch – drive to marie.

Marie: Ich steige aus und gehe zur Tür – look – get note – read note. Jetzt betrete ich das Haus und gehe zur Tür – look – get note – read note. Im Aschenbecher liegt ein Stück Papier – look floor – look in ashtray – get paper – read paper. Nun fahre ich wieder ins Büro – F4 – call dispatch – drive to office.

Büro: Ich nehme meinen Koffer und betrete das Büro – F4 – open trunk – get kit – close trunk. Bei der An-

nahmestelle gebe ich die Blutprobe und den Brief mit der dazugehörigen Ecke ab – give him envelope – give him envelope corner – give him evidence vial of blood. In Sunnys Büro werde ich vom Chef angesprochen. Ihm zeige ich die Liste von Bains.



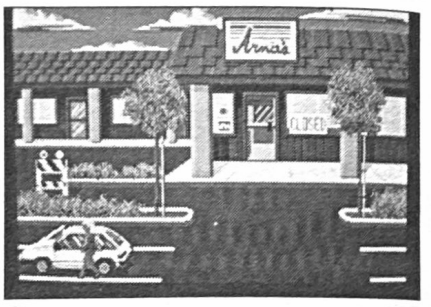
Dann setze ich mich an meinen Schreibtisch und sehe in meinen Korb. Ich rufe die Auskunft an – show him hit list – look in basket – dial phone, O. Auf die Frage nach der Stadt und dem Namen gebe ich – steelton – police – ein. Die Nummer wähle ich sofort und melde mich dann – dial phone, 407-555-3323 – hi sonny – ask about bains. Dann telefoniere ich mit Colby, dem ich genau das selbe erzähle – dial phone, 407-555-3323 – hi sonny, ask about bains. Hörer einhängen mit Esc. Nun geht's wieder zum Schießstand, wo ich mich einschieße (siehe Anfang).

Anschließend verlasse ich das Büro. Der Koffer wird verstaut, dann suche ich den Flughafen auf – open trunk – put kit in trunk – F4 – drive to airport.

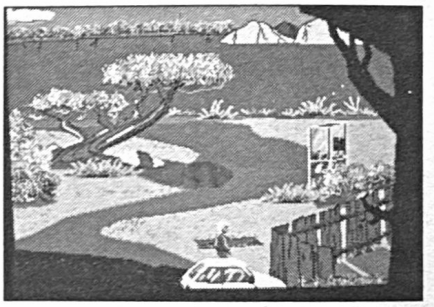
Flughafen: Ich steige aus, nehme den Koffer und überquere die Straße. Beim Schalter in der Halle kaufe ich zwei Tickets. Wenn Keith mit dem Chef telefoniert, kaufe ich das zweite Ticket – F4 – open trunk – get kit – close trunk – press button – buy ticket zu steelton – buy ticket to steelton. Links befindet sich eine Rolltreppe.

Oben steht ein Officer, dem man seinen Ausweis zeigt. Jetzt steigt man ins Flugzeug – show him shield.

Flugzeug: Ich setze mich neben Keith und lege den Sicherheitsgurt an. Die Stewardeß fragt, ob ich etwas zu trinken wünsche. Ich bestelle einen Kaffee und lade den Revolver – sit – put on seat belt – coffee – F6. Ich löse meinen Sicherheitsgurt. Zwei Männer nehmen die Stewardeß als Geisel. Ich stehe auf, ziehe meinen Revolver und erschieße einen der Terroristen und kurz darauf auch den zweiten – stand – F8 – F10. Ich durchsuche die Terroristen und finde eine Drahtschere – look man – search jacket. In den Toiletten ist eine Bombe versteckt. Diese muß durch das Durchschneiden der Kabel entschärft werden – look – open dispenser – cut yellow – cut purple – cut blue – connect yellow – cut white – yellow. Nun kann der Papierspender wieder geschlossen werden. Ich begebe mich wieder nach vorne zu den Sitzplätzen – close dispenser.

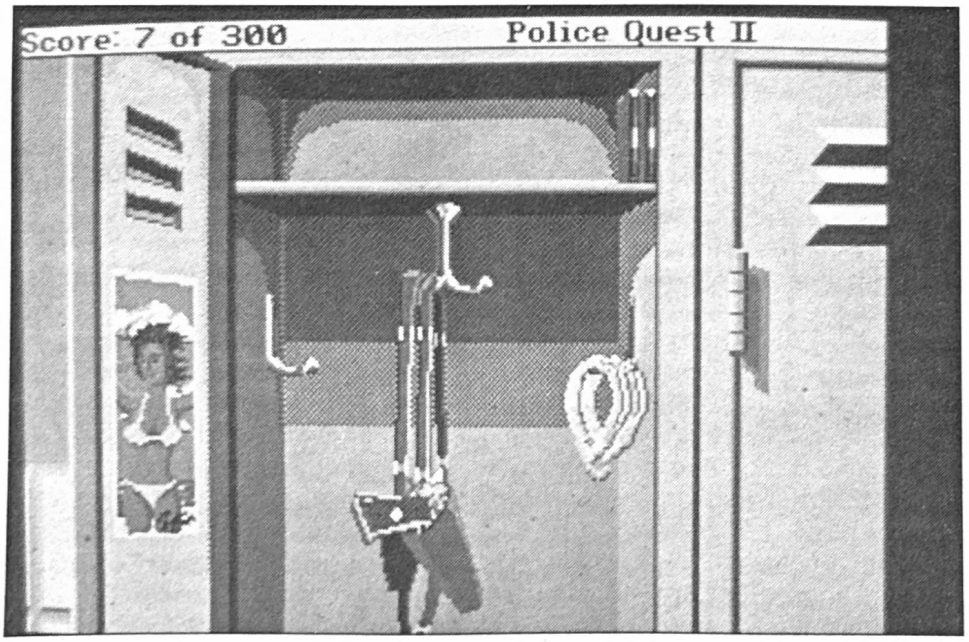


Steelton: Im Büro nehme ich die Funkgeräte auf dem Tisch, verlasse den Raum und gehe in den Park. Hier wechsle ich nun ein Bild nach vorne und eines nach links.



Sobald der Mann kommt, funke ich Keith herbei und ziehe meinen Revolver – F8 – use radio. Keith verhaftet ihn und unterrichtet ihn über seine Rechte und spricht auch sonst mit ihm – read rights – talk to man. Zwei Bilder nach rechts. Auf dem Boden befindet sich ein Kanaldeckel, den ich öffne und hinabsteige – open man hole – climb down. Zwei Bilder nach rechts, drei nach unten und eins nach rechts. Aus dem Kasten nehme ich die Gasmaske und ziehe sie an – open locker – get mask – close locker – put on mask. Dann laufe ich zwei Bilder nach unten und zwei nach rechts. An den Röhren an der Wand vorbeilaufen ist nicht sehr gesund für Sonny. Ich öffne die Tür, beruhige Marie und binde sie los – open door – calm girl.

Sie sagt, daß Bains bald zurückkomme. Deshalb muß ich mich hinter der linken Säule verstecken. Ich lade den Revolver und halte ihn in Position – F6 – F8. Wenn Bains hereinkommt und bei der Säule angelangt ist, be-



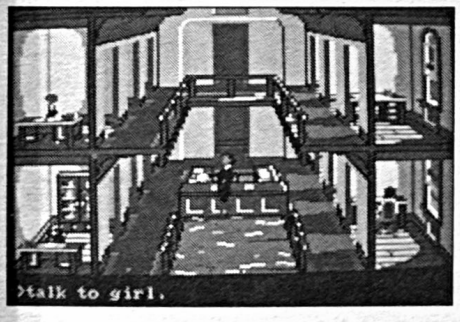
ginne ich zu schießen – F10 – F10. Falls ich von Bains getroffen werde, muß ich ein Save Game laden. Treffe ich aber Bains, ist die Aktion gelaufen bzw. das Spiel gelöst. Nun genieße ich noch den Abspann – fertig!

Claus Peter Corsani

Komplettlösung zu Goldrush

Brooklyn

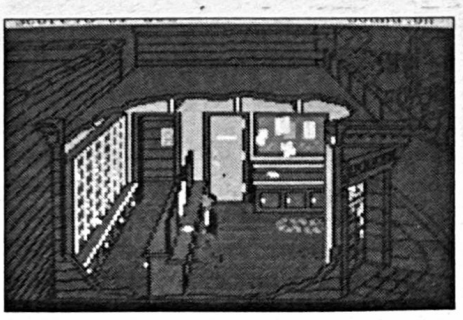
Nachdem der Präsident den Goldrausch für eröffnet erklärt, gerät der Osten in panikartige Bewegung. Auch unseren Held Jerrod, der im Haus mit der Nummer 10 lebt, hält es nicht länger. Erst recht, als er von seinem Bruder James einen Brief im Postamt erhält. Allerdings muß man öfter mal beim Post Office vorbeischauen.



Es ist halt wie im richtigen Leben: nicht immer trifft man die Beamten im wachen Zustand an. Auf der Rückseite der Briefmarke klebt Goldstaub – James hat Gold gefunden! Bevor man das Haus verkauft, sollte man noch einiges erledigen, um auf die nötige Punktezahl zu kommen. Dazu gehört auch, aus dem Fotoalbum ein Familienfoto an sich zunehmen. Außerdem gilt es, im Park Blumen zu pflücken, und diese auf das Grab der Eltern niederzulegen. Im Park muß man auch den Gazebo (Aussichtspunkt, Pavillon) untersuchen. Dort findet man eine Goldmünze, die einem später noch gehörig nützen wird. Der eigentliche Hausverkauf gestaltet sich sehr kompliziert. Bei seiner Haus-Bank verlangt man nach Mister Quail. Ihm teilt man mit, daß das Haus zum Kauf

ansteht. Jetzt kann man auch das Geld abheben. Nachdem man auf diese Weise die Freigabe zum Verkauf erlangt hat, muß man unbedingt zum eigenen Haus zurück und vor diesem warten. Kommt der gewillte Käufer, folgt die Eingabe: sell house. Eine Besonderheit: je eher man das Haus verkauft, desto mehr bekommt man dafür. Außerdem werden mit fortschreitender Spieldauer die Tickets teurer.

Um noch mehr Punkte zu ergattern helfen zwei „Untersuchungsmaßnahmen" (examine ...). Im Lagerhaus liest man das Poster, im Büro vom Evening Star schaut man sich einmal die Schnippsel auf dem Schreibtisch etwas genauer an. Alle Wege führen nach Rom, aber nur drei in den Wilden Westen.



Wählt man den Landweg, kann man sich beliebig Zeit lassen. Will man mit dem Schiff über Panama oder um das Cap Horn, sollte man sich tunlichst beeilen. Zirka eine Viertelstunde bleibt einem – dann heißt es Schiff Ahoi. Die Tickets für die Schiffspassagen bekommt man bei seinem alten Nachbarn Leonard.

Bei der Panama-Route sollte man sich vor Reiseantritt ein Moskitonetz besorgen (Hardware Store), für die Fahrt um das Cap benötigt man Früchte (Grosserie Store), um dem Skorbut entgegenzuwirken.

Landreise

Das Ticket für die Landreise bekommt man in der Travel Agency.

Mit diesem beginnt dann die große Fahrt via Postkutsche im Livery Store.

Camp

Spricht man mit dem Mann mit dem Buch, erhält man eine Bibel. Dies bringt nicht nur fünf Punkte, sondern erweist sich im Laufe des Games auch noch als sehr nützlich.

Bei Fragen wende man sich vertrauensvoll an den Treckführer (Captain).

Das Geldopfer, das dieser verlangt, sollte man geben. Ansonsten geht die Reise ohne unseren Jerrod weiter. Immerhin darf man dafür auch die Ochsen (mature oxen) aussuchen. Da einer der Mitreisenden mit einem schlimmen Durchfall zu kämpfen hat, muß man ca. zwei Minuten warten, bis dieser sein Geschäft verrichtet hat. Aber dann geht's weiter.

Hill

Unsere Zugochsen haben Durst. Deshalb schnell handeln, bevor diese mit dem Wagen in die Fluten stürzen: chain wheels, release animals!

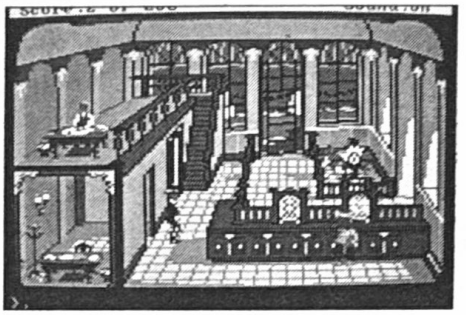
Wüste

Jerrod dürstet. Im Wagen findet er außerdem noch Fleisch, das er gierig verschlingt.

Sutters Fort

Gold muß her! Um das Edelmetall schürfen zu können, kauft man sich im Trading Store eine Goldpfanne. Und womit wird bezahlt? – richtig, mit der gefundenen Goldmünze. Beim Goldschürfen achte man tunlichst auf bereits abgesteckte Claims.

Da man bald das gefundene Gold nicht mehr tragen kann, unterhält man sich mit Blacksmith, von dem man auch ein Brandeisen bekommt. Damit versieht man das erstandene Muli. Wenn man selbiges später wieder abholt, muß man unbedingt auf diese Markierung achten. Ansonsten droht der Galgen (würg!). Früher oder später entdeckt man auch den Friedhof. Dort findet man ein Grab. Der Tote heißt MARSHALL.

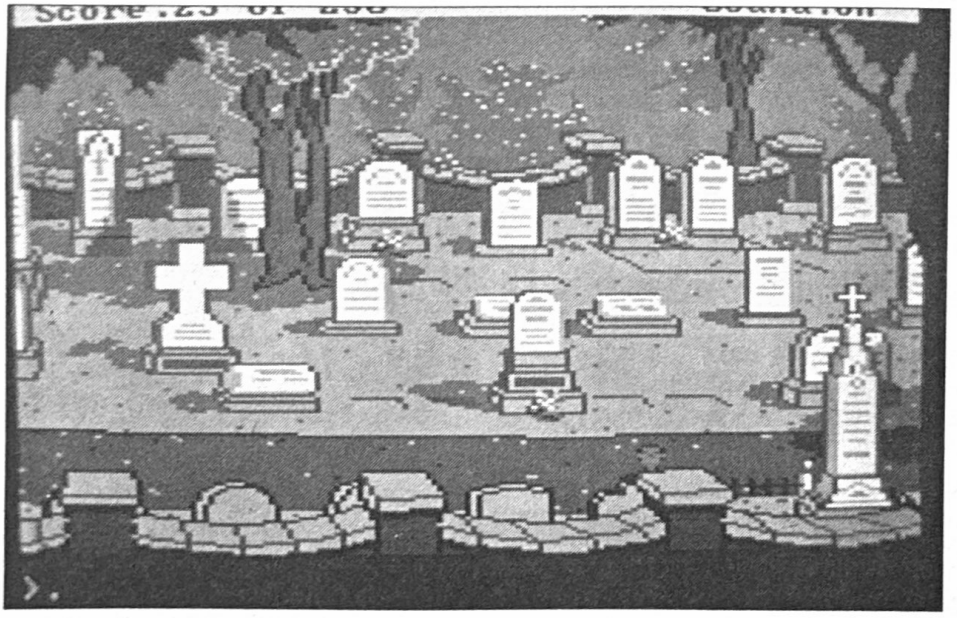


Was jetzt folgt, ist wohl die Schlüsselszene schlechthin: Man nimmt den Brief des Bruders, der mit, bis dahin unlogisch scheinenden Löchern versehen ist, und bewegt diesen mit Hilfe der Curser-Tasten über den Grabstein. Heureka!!! Was der überglückliche Spieler zu lesen bekommt ist zwar nicht viel, aber nichtsdestotrotz ein äußerst wichtiger Hinweis: R O O M 1 2.

Hotel Green Pastures

Schnell begreift man, daß sich dieser Raum im Hotel vor Ort befinden muß. Der Portier zeigt sich erst verschlossen. Hat man aber mit ihm ein wenig geplaudert, darf man eine Botschaft im Zimmer 11 abgeben (take message). Diese veranlaßt den Gast (give message), das Zimmer für einige Zeit zu verlassen. Auf dem Kaminsims steht ein Modell einer Kanone. Diese erkennen wir sofort als dieselbe, die auf dem Grabstein zu sehen war. Was schließen wir folglich daraus; der Grabstein war von Bruder James/Jack als Wegweiser aufgestellt worden. Wir drehen das Rad der Kanone (turn wheel), „enter" n den „fireplace" und schon stehen wir – schwupp – im bis dahin verborgenen Room 12! Schnell werden wir auf einen kleinen weißen Vogel aufmerksam, der am Fenster vorbeifliegt. Nachdem wir dasselbe geöffnet haben, kommt dieser ins Zimmer geflogen und macht es sich im Käfig gemütlich.

Es stellt sich heraus, daß Klein-Vögelein den Boten spielt. Fliegt er doch ständig zwischen Hotel und Bruderherz hin und her. Wenn wir jetzt gemein wären, würden wir sagen: so, den Rest schafft ihr alleine. Aber jetzt kommt eine Stelle, die sehr viel Kreativität verlangt. Das Programm erzählt uns etwas über einen treuen, aber sehr sturen Freund. Da man sich schon Stunden, wenn nicht Tage, damit abgeplagt hat, dem Vogel zu folgen, der offensichtlich den richtigen Weg weiß, kommt man der Verzweiflung ziemlich nahe. Aber nicht nur im guten alten Europa sind die sturen Tiere nicht die Vögel, sondern die Esel (Mulis)!!!



Blockhütte

Jetzt hat man es eigentlich geschafft! Schnell findet man die Blockhütte, wenn man nur aufmerksam dem Esel folgt.
Eine letzte Strapaze muß man auf sich nehmen, wenn es gilt, in die

ANZEIGE

Neue PD- und Sharewareprogramme
Jede Disk für DM 10,— (Kopiergebühr)

SNE200 CROBOTS
Kampf-Strategie-Spiel, programmieren Sie Ihren Roboter für den Kampf gegen bis zu vier Mitspieler

SNE201 P-ROBOTS
Ein weiteres Spiel, in dem die Roboter selber programmiert werden

SNE202 POPCORN
Super Breakout-Spiel für bis zu neun Spieler

SNE203 GOOGOL MATH GAMES
Lern-Spiel-Programm für Kinder, gute Sound- und Grafikeffekte

SNE204 MIRAMAR
Flugsimulator mit toller Grafik und hervorragenden spielerischen Elementen

SNE205 MAH-JONG-VGA
Strategiespiel aus dem Fernen Osten, tolle VGA-Grafik

SNE206 DND
Fantasy-Rollenspiel, der Klassiker unter den Rollenspielen

SNE207 BANANOID
Breakout-Spiel für VGA-Karte mit super Grafik

SNE208 BASSTOUR Version 4.0
Machen Sie mit bei den größten Angelwettbewerben. Sie sind mit allem ausgestattet, was Sie brauchen (Boot, Angelzeug, Spezials). Eine komplexe Simulation mit toller Farbgrafik. Alle Karten, auch Hercules, Maus oder Tastatur.

SNE209 PC PRO-GOLF Version 4.31
Werden Sie zum Golfmeister mit dieser Golfsimulation. CGA-Grafik, alle Farbgrafikkarten. Mit vielen Optionen und verschiedenen Schwierigkeitsstufen.

SNE210 SECOUND CONFLICT Version 2.53
Bestehen Sie im Machtkampf um die Galaxy. Gegen ein bis zehn Mitspieler (können vom Computer übernommen werden). Sehr komplexes Spiel für langen Spießspaß, mit Speicheroption. Alle Grafikkarten.

SNE211 NCRISK Version 1.20
Wer kennt es nicht, das berühmte Brettspiel RISIKO. Kämpfen Sie mit zwei bis sechs Spielern um die Herrschaft der Erde. Farbgrafik, alle Karten, Herkules mit Emulator.

SNE212 COMPUTER CANASTA Version 2.0
Mögen Sie Canasta? Mit diesem Spiel können Sie sich damit stundenlang am Computer beschäftigen. Alle Grafikkarten.

SNE213 PC BINGO
Das beliebte Spiel für die ganze Familie. Alle Grafikkarten.

SNE214 ARCHER Version 2.0
Abenteuer/Action-Spiel — erfoschen Sie eine Welt mit Hunderten von Screens. Farbgrafik. Falcity Version 1.0 — Grafik-Abenteuerspiel. Sie sind ein Detektiv in einer Großstadt der Zukunft. Erforschen Sie Gebäude und Straßen.

SNE215 DUNGEONS OF KAIM Version 1.1
Sehr schönes Grafik-Abenteuerspiel. Sie erforschen mit einer Party eine mystische Welt der Zeit der Magie und Kämpfe. Farbgrafik, Disk ist komprimiert.

SNE216 BY FIRE AND SWORD
Ein weiteres Adventure im Stil von Falcity. Erkunden Sie eine neue Welt voller Gefahren und Rätsel. Farbe, alle Karten.

SNE217 PYRAMIDS
Ein Strategiespiel. Führen Sie Ihre Armeen zum Sieg. Alle Karten. Ein ausgeklügeltes Brettspiel gegen den Computer.

PD-Software

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 35 66
D-7900 Ulm, Telefon 07 31 / 3 76 39, Bestell-Fax 07 31 / 3 76 30
Telefon aus: Österreich 060-731-3 76 39 · Schweiz 0049-731-3 76 39

Klosett- Schüssel zu klettern – aber es lohnt sich (Nase zuhalten nicht vergessen).

Ein letzter Tip: Im Stollen gehen wir auf der linken Seite die Leiter hoch und setzen uneren Fuß in den versteckten Stollen, der sich hinter einem Schatten befindet.

Schritt-für-Schritt-Lösung:

Befehl	Punkte
Brooklyn	
open album	2 pt.
take photo	4 pt.
take flowers	2 pt.
take coin	4 pt.
take money	3 pt.
read poster	2 pt.
sell house	9 pt.
examine clippings	3 pt.
read grave	2 pt.
put flowers	3 pt.
take letter	5 pt.
examine postmark	1 pt.
look under stamp	1 pt.
buy ticket	9 pt.
Landreise	
give ticket	2 pt.
enter coach	2 pt.
Camp	
talk (Mann mit dem Buch)	5 pt.
give money	2 pt.
buy mature oxen	5 pt.
go west (nach 2 Minuten)	7 pt.
Hill	
chain wheels	4 pt.
release animals	4 pt.
Wüste	
drink water	4 pt.
eat meat	4 pt.
Sutter's Fort	
talk (mit Blacksmith	2 pt.
branding iron) buy gold pan;give gold coin	1 pt.
use pan (American River) je	1 pt.
buy lantern;give gold	1 pt.
buy shovel;give gold	1 pt.
buy mule;give gold;take mule	3 pt.
put iron of fire;brand mule	3 pt.
Stall mit Esel verlassen	7 pt.
read grave	1 pt.
read psalm 23	5 pt.
use letter (bewegen mit Cursortasten)	5 pt.
Hotel Green Pastures	
give message	3 pt.
turn wheel	5 pt.
take magnet	1 pt.
take note	1 pt.
take string	1 pt.
put photo into capsule	3 pt.
take aerogram	1 pt.
follow mule	7 pt.
Blockhütte	
take matches	1 pt.
enter shaft	3 pt.
Schacht	
tie string on magnet	2 pt.
put magnet into hole	2 pt.
lower magnet	2 pt.
raise magnet	2 pt.
use key	1 pt.
take pick	1 pt.
use pick;take gold	je 2 pt.

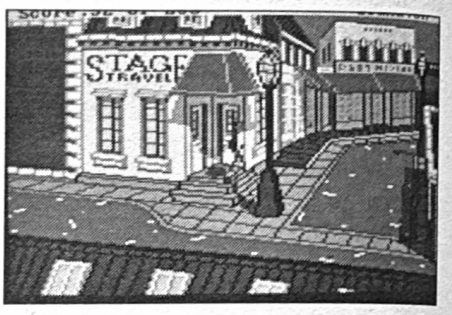
Panamaroute

Bei Reiseantritt für die Panamaroute sollte man sich im Hardwarestore ein Moskitonetz besorgen. Hat man bei seinem alten Nachbarn Leonard das Ticket für die Schiffspassage besorgt, geht man mit diesem auf das im Hafen liegende Schiff (beachte, daß hierfür wenig Zeit bleibt!).

Auf dem Schiff gibst Du das Ticket ab und die Reise kann beginnen (give ticket). Solltest Du auf dem Weg in den Dschungel auf Eingeborene treffen, die es auf dein Hab und Gut abgesehen haben, so ist es sinnvoll, mit ihnen übereinzukommen. Eine Antwort sollte ja sein (yes). Auf Deinem weiteren Weg durch den Dschungel begegnest Du einem Mann, der an einem Baum sitzt und in ein Buch vertieft ist. Sprichst Du ihn an, bekommst Du von ihm die Bibel geschenkt (talk to man).

Währenddessen hat sich die mitreisende Gruppe bereits von dir entfernt. Deshalb beeile Dich! Paß aber auf die Killerameisen auf, die bald angreifen werden! Dazu benötigst Du die Liane, die von einem Baum herunterhängt.

Da bekannt ist, daß Ameisen nicht springen können, kann dir im Moment nichts passieren. Warte ab, bis sie verschwunden sind (take vine – release vine). Im nächsten Bild gibt es drei mögliche Wege. Beim vordersten wirst Du durch eine giftige Pflanze getötet. Im mittleren läßt sich eine Schlange von oben auf Dich fallen. Also wählst Du den hinteren Weg.



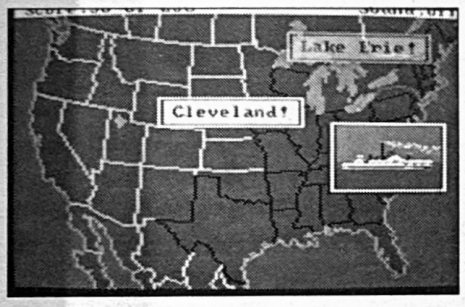
Hier findest Du eine spanische Goldmünze (öfters mal abschreiten, liegt scheinbar nicht immer da)(take gold disk). Du gelangst ins nächste Bild und bekommst dafür drei Punkte. Um den Strom zu überqueren, gehst Du am besten bis zur Mitte, dann etwas nach hinten, so daß Du Dich in gleicher Höhe mit dem am Ufer liegenden hinteren Pfad befindest. So kannst Du das andere Ufer erreichen und die Reise fortsetzen.

Sobald Du in Sacramento angekommen bist, solltest Du die Spielgeschwindigkeit auf slow einstellen. Die Postkutsche wartet nämlich nicht auf Dich (take coach). Die Postkutsche bringt Dich ins Fort.

Cap Horn

Für die Fahrt um Cap Horn benötigt man Früchte, um dem Skorbut entgegenzuwirken. Diese kann man im Grocery Store erwerben. Auf dem Schiff angelangt, gibst Du dein Ticket ab (give ticket). Auf dem Deck, begegnest Du einem Mitreisenden, der in ein Buch vertieft ist. Sprichst Du ihn an, wird er die Bibel verschenken (talk to man). Bis Rio de Janeiro verläuft die

Reise sehr gemütlich. Erst danach treten einige Schwierigkeiten auf. Eisberge erschweren die Fahrt des Schiffes. Hat man diese glücklich überstanden, kommt nach Cap Horn ein großer Sturm auf. Alles Nutzlose wird über Bord geworfen. Achtung, Du solltest erst nach dem Sturm wichtige Gegenstände einsammeln. Vorher eingesammelte Dinge fallen anscheinend dem Sturm zum Opfer (z. B. metal scraps). Hast Du Eisberge und Sturm gut hinter Dich gebracht (hier sorgt scheinbar ein Zufallsgenerator, ob das Schiff sinkt), kannst Du beginnen, wichtige Utensilien einzusammeln. In der Schlafkoje findest Du auf dem Boden eine Schnur (take string). Im Maschinenraum fällst Du über ein kleines Stück Metall (take metal).



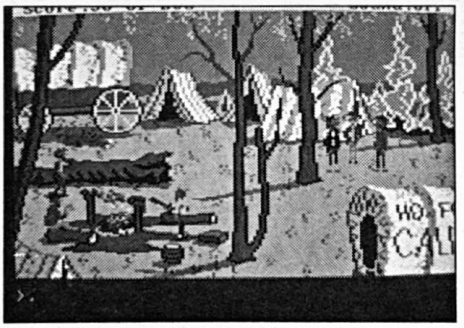
In der Koje des Kapitäns liegt auf dem Boden eine Büroklammer (take paper clip). Die Schaufel im Heizungsraum ist zerbrochen. Den Rest kannst Du an Dich nehmen (ake stick). Nun kann die Hungersnot an Bord ausbrechen. Das Schwein, das bisher glücklich und zufrieden auf dem Deck promenierte, landet in der Pfanne.
Aber Vorsicht, dies scheint nicht die Lösung der Not zu sein.
Ein kleines Stück davon kann bereits tödlich sein. Du nimmst ein kleines Fleischstück mit (aber nicht essen) (take pig). Nun ist es an der Zeit, Nahrung zu besorgen. Du begibst Dich auf die Brücke. Dort wird man darauf hingewiesen, daß dies ein guter Ort zum Fischen sei (fish). Nach einer kurzen Wartezeit beißt ein Fisch an. Du ziehst ihn an Bord und hast Dich und die ganze Besatzung vor dem sicheren Tod bewahrt. Der Weiterfahrt nach Sacramento steht nichts mehr im Wege.
In Sacramento solltest Du, wie oben beschrieben, die Geschwindigkeit auf „slow" umstellen (take coach). Du bist Richtung Fort unterwegs.

So gibt es Zusatzpunkte:

Schreibtisch zu untersuchen (examine desk close roll top take bank statement 2 Pkt. – read statement 2 Pkt.). Bevor man auf die Goldsuche geht, sollte man bei seinem Arbeitgeber noch kündigen (quit 2 Pkt.).

Einige Probleme gibt es bei der Eingabe des Befehls „follow mule". Hier bekommt man manchmal die Auskunft, daß das Muli zu alt sei, und es werde einen nirgends hinführen. Sollte dies der Fall sein, wurde das Muli nicht in der Koppel vor dem Fort abgegeben. Vor dem Eingang zum Fort befindet sich rechts eine Koppel. Dort gibst Du dein Muli ab und holst es nach einiger Zeit wieder.

Es sollte aber ein Muli mit deinem Brandzeichen sein. Ansonsten droht der Galgen – wegen Viehdiebstahl! – drop rope (untere Koppel).

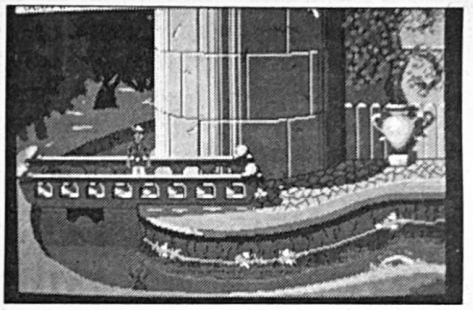


Beim Abholen nahe genug an das Muli herangehen (examine brand – take mule). Der Muli wird dir nun den Weg zeigen.

Werner Rätz/CBO

Komplettlösung zu King's Quest I

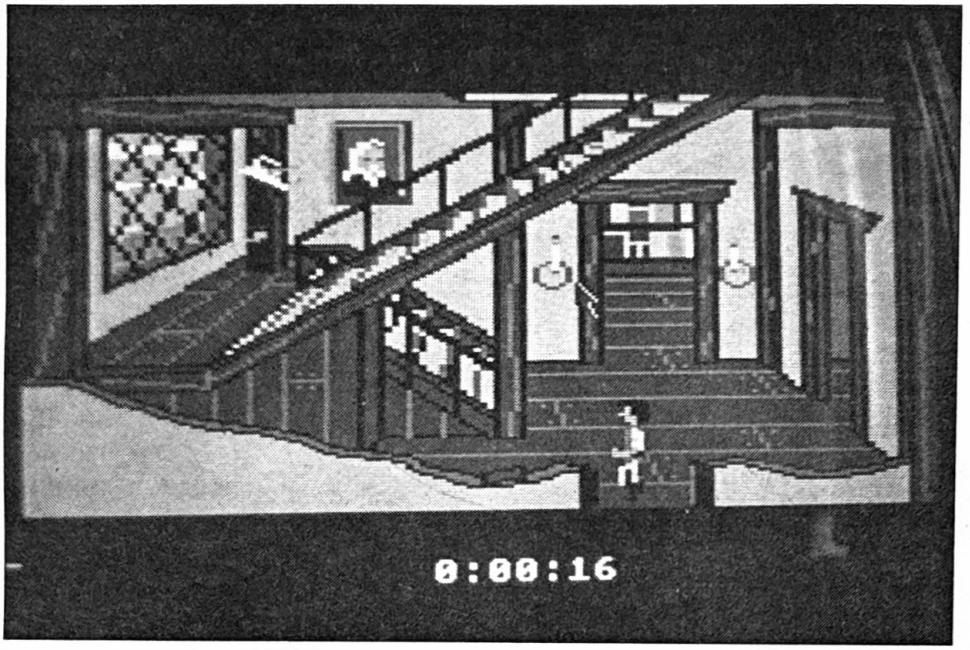
König Graham bittet Dich darum, drei verschwundene Schätze aufzuspüren. Es handelt sich dabei um einen Zauberspiegel, der in die Zukunft sehen kann. Weiterhin sollst Du den Schild finden, der Dich vor Feinden schützt. Der dritte Schatz ist eine kleine Truhe, die immer mit Gold gefüllt bleibt. Du mußt erst das Schloß betreten und bei König Edward vorsprechen – open door – alk to king. Um Deine Aufgaben lösen zu können, benötigst Du wichtige Utensilien. Diese gilt es zunächst einmal aufzufinden. Im Feld D taucht öfters eine gute Fee auf. Diese sollst Du ab und zu aufsuchen. Sie verleiht Dir für einige Zeit einen Schutz, der Dich vor unliebsamen Zeitgenossen schützt.



Willst Du einen See überqueren, vergiß nicht, dabei zu schwimmen – swim. Geh zunächst einmal auf das Karottenfeld – take carrot. Neben dem Schloß befindet sich ein Stein, den Du unbedingt bewegen solltest (beachte aber, daß du auf der richtigen Seite stehst – E 3) – move rock – examine hole – take dagger.

Den großen Baum mußt du besteigen. Dort findest Du nämlich ein goldenes Ei – climb tree – take egg. Wenn du bei einer kleinen Fee vorbeikommst (C 4), solltest Du Dich unbedingt mit ihr unterhalten – talk to elf (Sie schenkt Dir einen Ring).

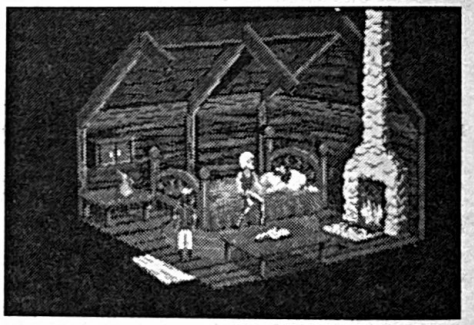
Da bekanntlich das Kleeblatt Glück bringt, solltest Du auch dort nicht so einfach vorbeigehen – take clover. Im Feld (s. Zeichnung B 4) findest Du eine Schale – take bowl. Bei den Walnußbäumen kannst Du Dir eine mit Gold gefüllte Walnuß nehmen – examine ground – take walnut – open walnut. Nun stattest Du dem Hexenhaus einen Besuch ab. Sollte die Hexe zu Hause sein, kehre lieber wieder um. Findest Du das Hexenhaus leer vor, verstecke Dich im Schlafzimmer. Dort findest Du eine Nachricht – open door – take note – read message.
Warte ab, bis die Hexe zurückkehrt und sich zu ihrem Ofen begibt. Komme aus Deinem Versteck hervor und trete nahe an die Hexe heran. Deine große Chance ist gekommen, sie für immer loszuwerden – push witch (sie



landet im Ofen). Da Dir nun nichts mehr passieren kann, bleibt Zeit, das Hexenhaus zu untersuchen – open cabinet – take cheese. Nun kannst Du das Hexenhaus verlassen, aber vergiß nicht, einmal von dem Zuckerguß zu probieren – eat house. Da Du ein gutes Herz hast, suchst Du die Holzfällerfamilie auf – talk to man – talk to woman – give bowl – fill bowl. Zum Dank bekommst Du die Fidel geschenkt, die auf dem Boden liegt – take fiddle . Im Feld A 4 findest Du am Flußufer Kieselsteine – examine river – take pebbles. Im Feld E 8 befindet sich ein Baumstumpf. Mit etwas Glück findest Du darin einen Gegenstand – look into stump – take pouch – open pouch. Ein Feld weiter oben findest Du eine Koppel. Hier öffnest Du das Gatter und zeigst der Ziege die Karotten. Daraufhin wird sie Dir folgen – open gate – show carrot.

Nun kannst Du den alten Mann mit dem Stock aufsuchen. Bis jetzt war es Dir nicht möglich, da Du die Holzbrücken nicht überqueren konntest. Aber gemeinsam mit der Ziege kannst Du den Troll in die Flucht schlagen. Dies bringt Dir einige Punkte ein. (Anmerkung: Den Troll hättest Du auch mit etwas anderem bestechen können, z. B. mit dem goldenen Ei. Dies kostet allerdings Punkte.) Der alte Gnom scheint gerade seinen täglichen Spaziergang zu machen. Nachdem Du ihn angesprochen hast, gibt er Dir das Rätsel auf, seinen Namen herauszufinden – talk to gnome. Hier gibt es zwei Möglichkeiten: 1. Du findest den Namen und bekommst dafür Bohnen – take beans. 2. Auch nach drei Versuchen hast Du keinen Erfolg. So bekommst Du doch noch einen Schlüssel – take key. Die erste ist zwar schwieriger, bringt aber mehr Punkte ein. Hat man erst einmal herausgefunden, daß es sich hier um das Rumpelstilzchen handelt (das englische Wort: Rumpelstiltskin), beginnen erst die Probleme. Hierbei kann es nützlich sein, sich die im Hexenhaus gefundene Nachricht noch einmal ins Gedächtnis zurückzurufen (Dinge verkehrt herum denken!).

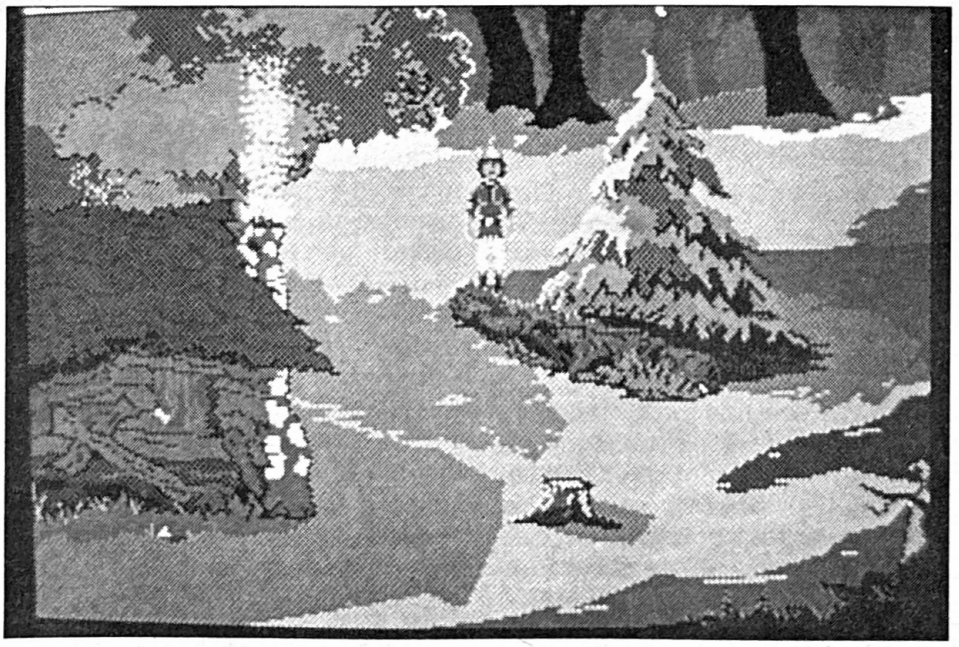
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ZYXWVUTSRQPONMLKJIHGFEDCBA



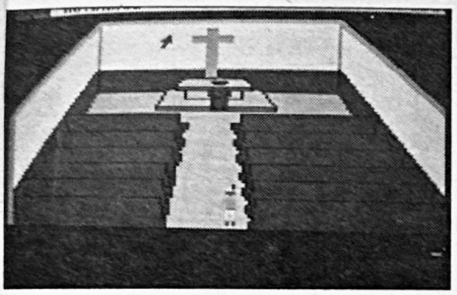
Wie man nun feststellen kann, muß die Eingabe lauten: IFNKOVHGROGHPRM

Mit den Bohnen suchst Du das Blumenfeld (A 8) auf. Nun werden die Bohnen gesät. Du siehst sofort, warum es sich hier um magische Bohnen handelt. Mit einer riesengroßen Geschwindigkeit wächst die Bohnenranke in den Himmel. Diese gilt es nun, vorsichtig zu besteigen. In den Wolken oben angelangt befindet sich rechts ein Wald – plant beans – climb beanstalk. Hier triffst Du bald einen Riesen, der die kleine Truhe in Gewahrsam hat.

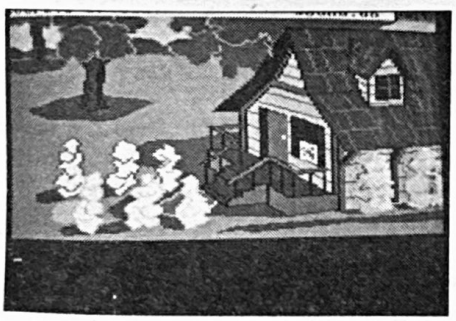
Hier gibt es mehrere Möglichkeiten, ihm diese abzunehmen. Aber zunächst gehst Du zu dem Baum mit der kleinen Öffnung. Dort schaust Du hinein und findest eine Steinschleuder – look into hole – take sling



Um die Truhe des Riesen zu erlangen, gibt es mehrere Möglichkeiten. Sollte man bereits im Besitz des Schildes sein, so kann einem der Riese nichts mehr anhaben. In diesem Fall heißt es abwarten, bis der Riese müde wird. Die brutalste Art ist die, die man aus der Geschichte kennt – David gegen Goliath – nämlich die Steinschleuder zu benutzen. Punkteverlust! – use sling.



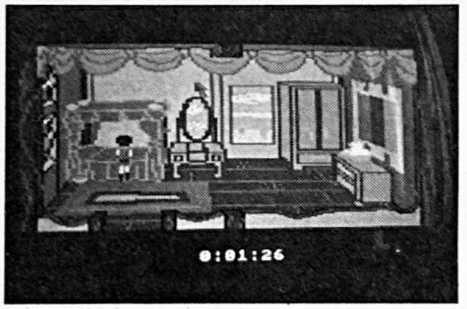
Die feinere Art ist es, sich hinter dem linken Baum zu verstecken und ebenfalls zu warten, bis der Riese müde wird. Dies bringt Punkte ein. Sobald der Riese schlummert, kann man ihm die Truhe entwenden – take chest. Man ist nun im Besitz des ersten Schatzes. Den Rückweg kann man sich erleichtern, wenn man statt der Bohnenranke den Weg durch die Höhle wählt.



Dies wäre auch der Weg gewesen, falls Du den Namen des Gnomes nicht erraten hättest. Mit dem Schlüssel hättest Du im Feld C 3 die Tür öffnen können.

Dies hätte Dir zwar den Weg nach oben erleichtert, hätte aber wiederum weniger Punkte eingebracht. Unten angelangt, gehst Du zum Brunnen. Hier gibst Du folgende Befehle ein – cut rope – lower rope – climb down on rope. Hier läßt Du Dich nun am Ende des Seils ins Wasser fallen (Schwimmen nicht vergessen!) und füllst den Eimer mit Wasser. Anschließend tauchst Du unter – swim – fill bucket – dive.

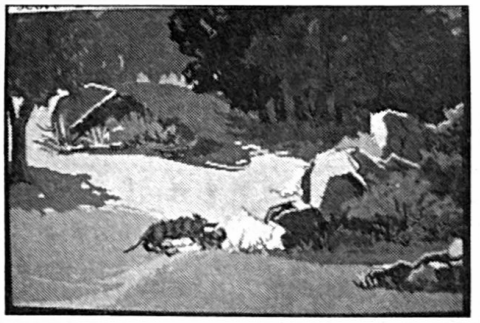
Unten schwimmst Du nach links in die Öffnung hinein. Dort begegnest Du einem feuerspeienden Drachen, an den Du vorsichtig herantrittst und ihn mit Wasser überschüttest – throw water to dragon. Nachdem dieser die Flucht antritt, siehst Du an der Wand den Spiegel – take mirror. Dies war der zweite Streich und der dritte folgt sogleich. Die Suche nach dem Schild beginnt. Hier heißt es, sich nun in die Lüfte zu schwingen. Nur so kommst Du an diesen Ort. Im Feld C 3 ist Dir bestimmt schon öfter ein Condor aufgefallen.



Sobald sich dieser dem Boden nähert, sollte man unten bereitstehen und sich mit einem Sprung an dessen Füße klammern – jump.
Du befindest Dich jetzt im Feld F 5. Dort ist eine Öffnung in der Erde. Bevor Du Dich aber waghalsig nach unten stürzt, solltest Du links davon den Pilz nehmen – take mushroom. Nun kannst Du Dich unbesorgt in die Tiefe begeben.

Wie Dir bekannt ist, sind Ratten auf Käse scharf. Die beiden merkwürdigen Gestalten, die Dir hinter der Türe begegnen, kannst Du mit Deinem Fidelspiel ablenken. Nachdem auch der König der Unterwelt von der Bildfläche verschwunden ist, kannst Du den Schild und das Zepter an Dich nehmen – talk to rat – give cheese to rat – open door – play fiddle – take shield – take sceptre. Da der gleiche Weg zurück Dich nicht weiterbringt, gehst Du die Treppe hinauf. Hier befindet sich eine kleine Öffnung. Guter Rat ist nun teuer. Wie bekommt man das Loch größer oder sich selbst kleiner? Da vieles Nachdenken hungrig macht, nimmt man erst mal den Pilz zu sich. Welch ein Wunder, man beginnt zu schrumpfen. Jetzt heißt es, schnell durch die Öffnung zu gehen, bevor

die Wirkung nachläßt – eat mushroom.
Du befindest Dich jetzt im Feld A 2. Alle drei Schätze sind nun Dein. Du kannst also beruhigt zum Schloß zurückkehren und den König aufsuchen – open door.



Du trittst seitlich an König Edward heran – bow king. Der König ist sichtlich erfreut darüber, daß Du die Aufgaben gut gelöst hast. Nun kann er Dir beruhigt sein schweres Amt als Nachfolger übertragen. Du bist der neue König Graham. Gott segne Dich!

Werner Rätz

Komplettlösung zu King's Quest II

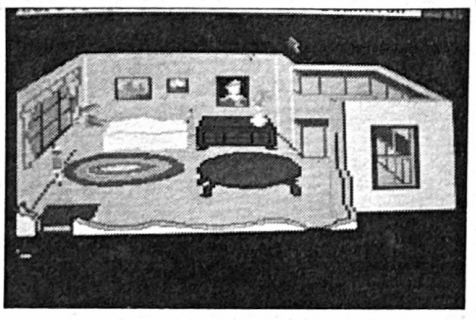
Nachdem Du, König Graham, einige Jahre regiert hast, fühlst Du Dich sehr einsam. Deshalb läßt Du im ganzen Lande Mädchen aussuchen. Doch Du kannst Dich für keine entscheiden. Als Dir plötzlich ein hübsches Mädchen im Zauberspiegel erscheint, weißt Du: die oder keine! Dieses

hübsche Mädchen ist aber entführt worden und wird in einem Quarzturm gefangengehalten. Deshalb begibst Du Dich sofort nach Kolyma, um dort das Rätsel mit den drei geheimnisvollen Türen zu lösen.

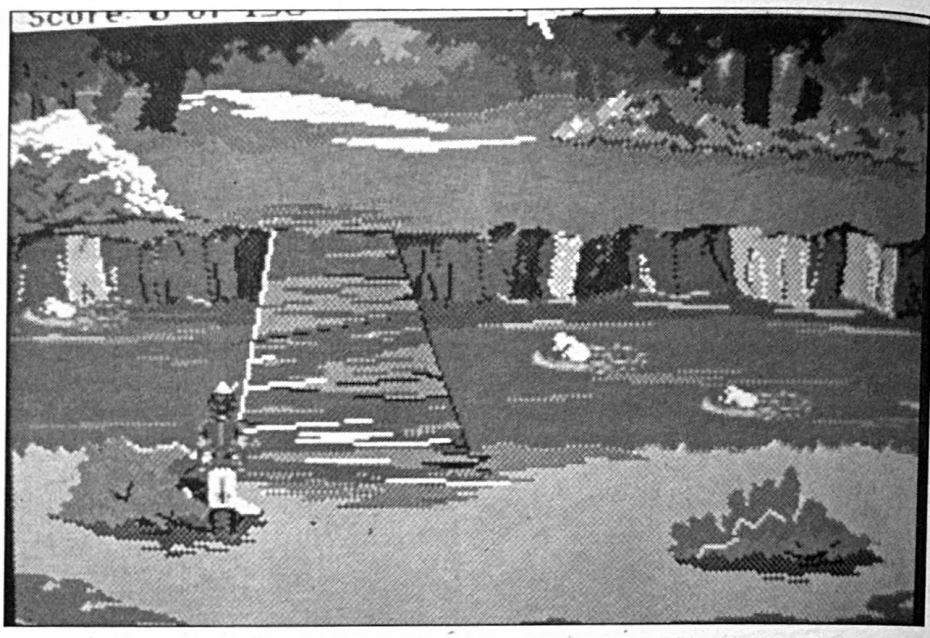
Du befindest Dich am Strand und brauchst, um Deine Aufgabe lösen zu können, drei Schlüssel.

Auf Kolyma findest Du wichtige Utensilien, um Deinem Ziel näherzukommen. Deshalb beginnst Du jetzt mit Deinem Streifzug durch Kolyma. Am Strand findest Du einen Dreizack – take trident. Weiter oben solltest Du den Sand genauer untersuchen – examine sand – take clamshell – take bracelet. Nun begibst Du Dich in das Landesinnere. Im Wald entdeckst Du eine Höhle. Hier haust die fürchterliche Hagatha, die sich ein Süpplein aus Menschenfleisch zubereitet. Da ihre Ohren anscheinend nicht die besten sind, kannst Du beruhigt in der Höhle umhergehen. Hier findest Du einen Käfig mit einem Vogel darin – take cage. Aber Vorsicht! Sollte Dir Hagatha außerhalb begegnen, wirst Du ihre nächste Mahlzeit sein. (An diesem Punkt haben sich die Programmierer einen besonderen Spaß erlaubt, der aber sehr selten auftritt.) Falls Du Dich der Höhle näherst, kann es passieren, daß Hagatha mit einem supermodernen Auto aus der Höhle geschossen kommt.

Desweiteren findest Du einen Pfahl. – take stake. Am Rande des Sees befindet sich ein Baumstumpf, den es lohnt, näher zu untersuchen – look into stump – take necklace.



Daraufhin sollte man dem Haus der Großmutter einen Besuch abstatten. Vor dem Haus öffnest Du den Briefkasten – open box – take basket. Du betrittst das Haus, aber Achtung!



Sollte der böse Wolf im Bett liegen, mußt Du so schnell wie möglich die Flucht ergreifen. Bei der Kirche begegnet Dir eine gute Fee, die Dir für einige Zeit einen Schutz verleiht, der vor unliebsamen Zeitgenossen schützt. Da es Zeit wird für ein Gebet, begibst Du Dich in die Kirche – open door – pray. Daraufhin wird der Mönch auf Dich aufmerksam. Er fragt Dich, nach Deinem Namen und Du antwortest ihm mit – graham. Daraufhin gibt er Dir ein Kruzifix.

Auf Deinem bisherigen Weg ist Dir bestimmt schon ein Zwerg begegnet. Er hat Dir vielleicht schon einmal den Schmuck gestohlen, falls die Wirkung des Schutzes nachgelassen hatte. Du kannst Dir aber alles wieder zurückholen, indem Du sein Baumhaus aufsuchst.

Er sollte dabei aber nicht zu Hause sein. Die Wertgegenstände versteckt er in seiner Truhe. Dort befinden sich auch die Ohrringe. Außerdem solltest Du den Topf mit Suppe mitnehmen – look in trunk – take earrings (eventuell auch geklaute Gegenstände wieder mitnehmen) – take pot. Mit dem Suppentopf gehst Du nun zur Großmutter zurück. Diese liegt geschwächt in ihrem Bett. Du gehst zu ihr und gibst ihr die Suppe.

Zum Dank gibt sie Dir dafür einen Ring und einen schwarzen Umhang, die Du unter dem Bett findest – give soup to grandma – look under bed.

Nachdem Du ihr den Korb mit den guten Sachen anbietest, erzählt sie Dir von ihrer Enkelin, die diesen Korb vermißt. Sollte Dir also auf Deinem weiteren Weg das Rotkäppchen begegnen, gibst Du ihr den Korb zurück. Zum Dank erhälst Du dann von ihr einen Blumenstrauß – give basket to girl. Im Wald findest Du in einem Baum einen Hammer – look into hole – take mallet. Im Feld A 6 findest Du in einer kleinen Felsspalte eine Brosche – look into hole – take brooch. Jetzt solltest Du einmal über die Brücke gehen, die über die Schlucht führt. Dies bringt Dir zwar jedesmal einen Punkt ein. Du solltest sie aber nicht unnötigerweise überqueren, da sie schon ziemlich alt und baufällig ist. Hier suchst Du die Tür und liest die Inschrift – read inscription.

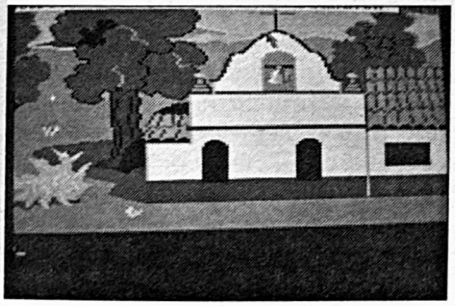
Durch diese bekommst Du einen Hinweis, um den ersten Schlüssel aufzufinden. Aus diesem Grund gehst Du zum Strand.

Hier befindet sich auf einem Felsen eine Meerjungfrau. Du schwimmst zu ihr und beschenkst sie mit den Blumen. Sofort erscheint ein Seepferdchen. Es wird Dich zu Neptun bringen. (Die Meerjungfrau kann auch mit anderen Dingen wie Brosche, Ohrringe usw. beschenkt werden. Dies bringt aber nur Punktverlust.)

Bei Neptun angelangt, gibst Du ihm seinen verlorengegangenen Drei-

zack. Es öffnet sich eine Muschel, in der sich der erste Schlüssel befindet – give flowers to mermaid – ride seahorse – give trident to neptune – take key. Das Seepferdchen bringt Dich wieder zurück an den Strand.
Du eilst erneut über die Brücke, um die Tür mit dem Schlüssel zu öffnen. Daraufhin öffnet sich die erste Tür, hinter der sich schon die zweite befindet.

Auf dieser liest Du wiederum die Inschrift – unlock door – read inscription (um den zweiten Schlüssel zu finden, muß man sich in die Höhe begeben). Auf Kolyma befindet sich ein Antiquitätengeschäft, an dem Du bestimmt schon früher einmal vorbeigeschaut hast. Bisher war dieses Geschäft leider geschlossen. Diesmal scheinst Du aber Glück zu haben. Am Fenster steht die Nachricht: Offen. Du tauschst den Vogelkäfig gegen eine Wunderlampe ein – open door – give cage to lady.



Draußen vor dem Haus reibst Du an der Lampe, woraufhin ein Geist erscheint. Dies kannst Du dreimal machen. Daraufhin verschwindet die Wunderlampe. Du erhälst drei Dinge: ein Schwert, einen fliegenden Teppich und ein Zaumzeug – rub lamp (dreimal) – fly with carpet Der Teppich bringt Dich auf den Berg. Dort begegnet Dir eine Schlange. Hier gibt es zwei Möglichkeiten weiterzukommen. Erstens: – kill snake. Die zweite Möglichkeit ist die schönere und bringt auch Punkte ein. Du wirfst das Zaumzeug über die Schlange, die sich daraufhin in ein fliegendes Pferd verwandelt. Von ihm erhälst Du einen magischen Zuckerwürfel – throw bridle to snake – talk to horse. Im nächsten Bild lohnt es sich, einmal in das kleine Loch im Felsen zu schauen – look into hole. In der Höhle findest Du den zweiten Schlüssel – take key Auf Deinem Rückweg benutzt Du wieder den fliegenden Teppich – fly with carpet.

Mit dem zweiten Schlüssel gehst Du sofort zur Tür. Diese öffnet sich und die dritte und letzte Tür erscheint. Lies auch hier die Inschrift – unlock door – read inscription. Du bist bestimmt schon öfter am Ufer des giftigen Sees entlanggegangen. Dort hast Du in Feld D 4 im Hintergrund eine Burg gesehen. Bisher war es Dir nicht möglich, diesen See zu überqueren. Dort wartet aber nun ein Fährmann auf Dich (Du solltest aber vorher den Ring und den Umhang tragen). Du besteigst das Boot und er wird Dich sicher über den giftigen See bringen – wear black cloak – wear ring – enter boat – exit boat. Falls Du die Schlange getötet hast, mußt Du nun einen dornenreichen Weg bestreiten. Du solltest die seitlichen Büsche nicht berühren.
Bist Du aber im Besitz des magischen Zuckerwürfels, kannst Du ihn essen und er wird Dich gegen das Gift schützen – eat sugar cube. Sollten Dir die zwei Geister im Weg sein, trete an sie heran und berühre sie – touch ghosts. Nun kannst Du die Burg betreten und Deinen Rundgang beginnen. Im Schlafgemach findest Du in der Schublade eine Kerze.
Diese kannst Du, wenn Du die Wendeltreppe hinuntergehst mit der Fakkel entzünden. Im Eßzimmer findest Du ein Stück Schinken. Eine Treppe führt Dich nach unten in die Gruft, in der sich der Sarg Draculas befindet. Beachte dabei, daß es gut ist, ein Kruzifix zu tragen – open door – open drawer – take candle – light candle – take ham – wear cross. Falls Dracula gerade nicht in seinem Sarg liegt, findest Du unter seinem Kissen den dritten Schlüssel – look in coffin – take pillow – take key. Du verläßt nun dieses Bild und kehrst nach einiger Zeit zur Gruft zurück. Sollte der Sarg geschlossen sein, ist dies das Zeichen, daß Dracula seinen Tagesschlaf hält. Nun heißt es, schnell zu handeln – open coffin – kill dracula – take silver key. Mit diesem Schlüssel begibst Du Dich nach oben und öffnest die Truhe, in der sich ein Stirnreif befindet.
Die Kerze kannst Du wieder ausblasen – blow candle out – unlock chest – open chest – take tiara . Der Fährmann bringt Dich wieder zurück – enter boat. Du begibst Dich zu den Türen und kannst nun die dritte öffnen. Durch sie gelangst Du in eine andere Welt – unlock door. Dort findest Du ein Netz, das Du zum Fischen benutzen solltest – take net – fish. Sobald Du Erfolg hast, solltest Du den Fisch nehmen und ihn wieder zurück ins Wasser werfen. Er bringt Dich über den Ozean zu einer kleinen Insel – take fish – throw fish into water – ride fish. Auf der Insel findest Du ein Amulett und in der Mitte einen Turm – take amulet – open door. Du gehst den Turm hinauf. Dort befindet sich eine Tür, die von einem hungrigen Löwen bewacht wird – throw ham to lion – open door. Du scheinst am Ziel angelangt zu sein. Hinter dieser Tür befindet sich die gefangene Prinzessin Valanice. Sichtlich erfreut, redest Du mit ihr und nachdem sie sich nach Deinem Namen erkundigt hat, küßt Du sie. Jetzt gilt es nur noch das Wort „go home" einzugeben und Du kannst wieder nach Kolyma zurückkehren – talk to woman – graham – kiss valanice – go home. In der Kirche werden die beiden nun von dem Geistlichen getraut. Die Fee segnet das Paar. Oh Wunder, in den Kirchenbänken sind alle Widersacher und Bösewichte wieder vereint als Hochzeitsgäste.

Werner Rätz

Komplettlösung zu King's Quest III

Vor einigen Jahren wurdest Du – Prinz Alexander – vom mächtigen Zauberer Manannan aus dem Hause Deiner

Eltern in das Land Llewdor entführt. Kurz vor Deinem achtzehnten Geburtstag faßt Du den Entschluß, wegzulaufen. Du mußtest dem Zauberer jahrelang dienen und willst nun zu Deinen Eltern zurückkehren. Frohen Mutes beginnst Du Deine Flucht vorzubereiten. Zunächst erscheint aber der Zauberer, der Dir Deine Tagesarbeit zuweist. Diese gilt es, sorgfältig zu erledigen, da es sonst schlimme Folgen haben kann. Es gibt vier verschiedene Hausarbeiten, von denen eine am Anfang per Zufall ausgesucht wird. 1) Die Hühner vor dem Haus füttern (feed chicken). 2) Die Bibliothek säubern (take duster – befindet sich auf dem Kabinett). 3) Den Nachttopf im Schlafzimmer leeren (take pot). 4) Die Küche aufräumen (take broom). Nachdem der Zauberer erscheint und Dir mitteilt, daß er für längere Zeit verreist, kann Dein Abenteuer beginnen. Du beginnst damit, vom Tisch in der Küche das Obst, den Braten und das Brot mitzunehmen, von der Wand neben dem Kamin das Messer und den Löffel. Aus dem Regel nimmst Du die Schüssel. Im Speisezimmer findest Du eine Tasse. Im Schlafzimmer mußt Du die Spiegelkommode und die andere Kommode aufmachen und den Handspiegel und das Fläschchen mit Rosenwasser mitnehmen. Vom großen Schrank nimmst Du den Messingschlüssel herunter. Anschließend mußt Du den Schrank öffnen, die Kleider zur Seite schieben und die magische Karte herausnehmen. Den Schrank schließt Du nun wieder, damit der Zauberer nichts merkt, wenn er zurückkehrt.

Oben im Turm liegt eine Fliege auf dem Fußboden. Danach mußt Du die Katze fangen und ihr ein paar Haare ausreißen. In der Kommode im Studierzimmer des Zauberers befindet

sich der Zauberstab, den man aber immer zurückbringen muß, bevor der Zauberer zurückkommt oder aufwacht.

Im Regal an der rechten Seite mußt Du ein Buch zur Seite schieben und dann den Hebel dahinter herunterdrücken. Es öffnet sich eine bisher verborgene Falltür, durch die Du in das unterirdische Gewölbe zum geheimnisvollen Laboratorium gelangst. In den hohen Regalen und auf dem alten Eichentisch findest Du einige der unentbehrlichen Hilfsmittel und Zutaten, die man zum Zaubern braucht.

Bevor der Zauberer zurückkehrt, ist es notwendig, alle Spuren zu verwischen. Sollte er Dich überraschen, hat Dein letztes Stündlein geschlagen. Deshalb rechtzeitig die Falltür schließen, das Buch an die richtige Stelle bringen. Außerdem den Zauberstab wieder zurücklegen, und Deine Utensilien unter Deinem Bett verstecken.

Tip: Du besorgst Dir am besten erst einmal die Zutaten, die zur Verwandlung in eine Katze wichtig sind. Um die noch fehlenden Dinge zu besorgen, nimmst Du den gefährlichen Weg zum Wald hinunter. Rechts vom Weg findest Du unter dem großen Baum getrocknete Eicheln. Falls sie noch nicht trocken sind, mußt Du später nochmal kommen. In der großen Eiche befindet sich ein Loch, in das man hineinlangen kann. Du ziehst an dem Seil. Daraufhin fällt eine Strickleiter aus der Baumkrone, an der Du hinaufkletterst. Dann gehst Du vorsichtig in das alte Baumhaus hinein. Ist es der richtige Zeitpunkt, dann sitzt ein alter Räuber am Tisch und schläft, sodaß Du ihm den ledernen Beutel mit den acht Goldmünzen unter der Nase wegnehmen kannst. Solltest Du jedoch zuvor den Räubern in die Hände gefallen sein, so findest Du Deine Sachen in der Holztruhe wieder, die hinten rechts in der Ecke steht.

Weiter gen Westen erreichst Du die endlose Sandwüste. Du gehst dort ein paar Schritte vorwärts, drehst Dich um und bleibst stehen.

Wie aus dem Nichts erscheint die häßliche Medusa mit dem Schlangenhaupt und eilt herbei. Kurz bevor sie heran ist, hälts Du ihr den mitgebrachten Spiegel vor und sie erstarrt vor Schreck vor ihrem eigenen Anblick zur regungslosen Steinsäule. Jetzt kannst Du den ungewöhnlich kleinen Kaktus neben dem großen Felsbrocken mitnehmen. Weiter unten, im Süden, findest Du noch eine getrocknete Schlangenhaut. Wieder im schattigen Wald, nimmst Du am Flußufer einen Löffel voll Schlamm mit und hälst dabei nach dem Adler Ausschau. Wenn er eine seiner Federn verliert, nimm sie gleich mit! Nun geht es vorbei am großen

Spinnennetz, das jetzt am besten noch nicht weiter beachtet wird, zum Strand hinunter. Dort holst Du eine Tasse voll Meerwasser. Direkt hinter der Höhle mit dem Spinnennetz findest Du auf dem einzeln stehenden Baum einen verdorrten Mistelzweig. Falls Du zum rechten Zeitpunkt zum Bärenhaus kommst, stehen darin auf dem blitzblanken Holztisch drei Schüsseln, gefüllt mit leckerem Brei. Eine davon nimmst Du mit. Oben im gemütlichen Schlafraum findest Du in der Schublade der Kommode, die rechts hinten in der Ecke steht, einen silbernen Fingerhut, der im gepflegten Blumenbeet von Mama Bär mit Tau gefüllt wird. Im kleinen Dorfladen kaufst Du noch einen Lederbeutel, etwas Salz, Schmalz und traniges Fischöl. Nach dem Einkauf streichelst du Kenny, den Hund, wobei sich einige Haare aus seinem Fell lösen. Anschließend mußt Du Dich direkt auf den Rückweg begeben und darfst nicht etwa in der Dorfkneipe einkehren, denn das restliche Geld wird noch benötigt. Falls Du nicht alle Besorgungen erledigen kannst, ehe der Zauberer zurückkommt, mußt Du Dich trotzdem rechtzeitig auf den Rückweg machen und alles unter dem Bett verstecken.

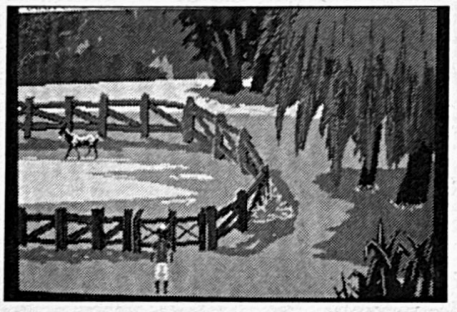
Wenn Manannan (der böse Zauberer) dann schläft oder auf Reisen ist, kannst Du wieder ins Tal zurückkehren. Dazu ist jetzt die magische Karte von Nutzen.

Damit kann man sich den mühsamen Abstieg ersparen.

Nachdem Manannan zu Bett gegangen oder verreist ist, gehst Du in sein Studierzimmer. Dort nimmst du den Zauberstab aus dem Schränkchen und begibst Dich hinunter ins finstere Laboratorium. Dort holst Du die noch benötigten Ingredienzen aus dem Regal und kannst dann mit der Zubereitung der magischen Mixturen beginnen.

Dazu mußt Du die entsprechende Seite im Zauberbuch lesen und Dich genauestens an die Anleitung halten. Zuerst solltest Du die Mixtur, mit der man jemanden in eine Katze verwandeln kann, herstellen.

Das Zauberplätzchen wird in die Schüssel mit dem Brei gelegt, dann wird etwas Brei darübergehäuft, bis es nicht mehr zu sehen ist. Sofern Du noch etwas Zeit hast, kannst Du jetzt die übrigen Zaubermixturen zubereiten. Aber Vorsicht! Dabei nicht die Zeit vergessen! Man muß so rechtzeitig aufhören, daß man noch nach oben gehen, die Falltür wieder zumachen und den Zauberstab zurücklegen kann. Anschließend mußt Du alles wieder unter dem Bett verstekken. Nur der vergiftete Brei wird mitgenommen. Wenn dann der Zauberer auftaucht und etwas essen will, serviert man ihm den vergifteten Brei.



Nachdem er etwas davon gegessen hat, verwandelt er sich in eine Katze und man ist ihn für immer los! In aller Ruhe kannst Du jetzt die noch fehlenden Zaubermixturen zubereiten. Anschließend teleportiert man sich mit Hilfe der magischen Karte zur geheimnisvollen Höhle mit dem Spinnennetz hinunter. Vor der Höhle tauchst Du die Adlerfeder in die Zauberessenz und verwandelst Dich.

Als Adler fliegst Du nun auf das Spinnennetz zu, ergreifst die Spinne und versenkst sie ihm Meer. Nachdem Du zur Höhle zurückgekehrt bist, kannst Du nun durch das zerrissene Spinnennetz gehen und findest . . . das Orakel!

Den Weissagungen des Orakels zufolge mußt Du den magischen Bernstein aus der Höhle mitnehmen und Dich auf den Weg zum Landungssteg machen. (Anmerkung: Mit diesem Bernstein kann die Zaubermixtur „Teleportation At Random" erzeugt werden.) Dort hat mittlerweile ein großes Segelschiff angelegt, aber der Matrose, der davor Wache hält, läßt Dich nicht an Bord gehen. Deshalb gehst Du in die Dorfkneipe, sprichst mit dem grimmig aussehenden Kapitän und bezahlst ihm die Passage. Nun darfst Du an Bord des Segelschiffes gehen. Dort jedoch wirst Du gefangengenommen und in den Laderaum eingesperrt.

Man darf sich eben nicht mit bösen Piraten einlassen! Um aus dem stickigen Laderaum zu entkommen, holst Du Dir aus dem hinteren Teil eine kleine Kiste und stellst sie neben die große vorne hin.

Erst springst Du auf die kleine, dann auf die große Kiste und anschließend hinauf zur Strickleiter. Diese kletterst Du hinauf bis zum Deck, wo Du neben dem umgedrehten Rettungsboot eine große Schaufel findest.

In der Kajüte des Kapitäns steht an der vorderen Wand eine hölzerne Truhe, in der Du Deine Sachen wieder findest. Danach begibst Du Dich zurück in den hinteren Teil des Laderaums und hörst den interessanten Erzählungen der Mäuse zu. Sie sind besonders gesprächig, wenn man, scheinbar desinteressiert an ihrer Unterhaltung, die magische Karte hervorholt und anschaut. Wenn dann nach langer Reise endlich der Anker fällt, kletterst Du zum Oberdeck hinauf, verwandelst Dich in einen Adler und fliegst nach links zum Festland hinüber. Dort angekommen sagst Du den Zauberspruch, durch den Du dich zurückverwandelst.

Nachdem der Pirat verschwunden ist, gehst Du zu der einzelnen Palme, stellst Dich unmittelbar daneben und gehst dann exakt fünf Schritte nach Osten. An dieser Stelle gräbst Du den Schatz aus. Weiter geht es dann nach Norden, die Berge hinauf. Die kleine Geröllhalde kletterst Du hinauf und folgst dem Pfad, bis er abrupt endet. Jetzt verwandelst Du Dich wieder in einen Adler, fliegst nach oben und dann nach Osten, vorbei an den ewigen Gletschern und einer dunklen Höhle, bis Du zu einem großen Felsplateau kommst. Dort läßt die Wirkung des Zaubers nach.

Nach der Rückverwandlung kannst Du der finsteren Höhle des Schneemenschen einen kurzen, aber lebensgefährlichen Besuch abstatten oder gleich den Pfad nach links unten weitergehen. Jetzt kommt eine schwierige Kletterpartie. Du kletterst zum

Felsvorsprung hinunter und gehst in die Höhle ganz links hinein. In der Höhle gehst Du nach rechts, bis Du am anderen Eingang ganz rechts wieder herauskommst. Von dort gehst Du nach links auf den kleinen Vorsprung, steigst wieder in die Felswand ein und kletterst zum unteren Vorsprung in der Mitte. In der Höhle dort, gehst Du nach rechts und kommst dann unten rechts heraus. Von diesem Felsvorsprung geht es dann nach rechts auf dem gewundenen Waldweg weiter. Nach einiger Zeit „landest" Du direkt vor einem versteckten Höhleneingang. In dieser Höhle führt eine lange Steintreppe hinauf ins „Wolkenland". Dort triffst Du den feuerspeienden Drachen, der Dich aber nicht bemerkt, da Du Dich vorher mit Hilfe eines Zaubermittels unsichtbar gemacht hast. Durch ein herbeigezaubertes fürchterliches Gewitter wird der böse Drache besiegt und Du kannst Deine Schwester, Prinzessin Rosella, vom Pfahl losbinden. Nach der großen Wiedersehensfreude steigst Du zusammen mit ihr die Steintreppe wieder „zur Erde" hinunter. Vom Höhlenausgang geht Ihr durch die verstreut am Boden liegenden Felsbrocken nach Westen (links). Am zugeschütteten Brunnen wendet Ihr Euch nach Norden (oben), geht am Haus des alten Mannes vorbei und erreicht das Königsschloß. Der König und die Königin sind überglücklich, ihre Kinder wieder in die Arme schließen zu können, und der magische Spiegel im Thronsaal erstrahlt in neuem Glanz. Und so lebten sie glücklich und zufrieden bis sie neue Abenteuer in King`s Quest IV erwarten.

Befehlsübersicht:

Eßzimmer	take cup
Küche	take fruit take bread take chop take knife take spoon take bowl
Schlafzimmer	open drawer (Spiegel) open drawer (Rose Peta l Essence) open closet move clothes (Magic Map)close closet look over closet (Bross Key)
Turm	take fly
Katze	take cat (öfter probieren) take hair
Hühnerhof	open gate take chicken take feather open gate
Studierzimmer	open cabinet (Magic Wand) move book push lever
Bergpfad	look at bird take feather
Wald	take acorns grab into hole
Baumhaus	look into house (nur betreten,wenn der Räuber schläft) take coin purse open trunk (falls Du von den Räubern überfallen wurdest) take all
Store	open door examine supplies buy leather pouches buy salt buy fish oil buy lard pet dog
Bärenhaus	take porridge (der Brei steht nicht immer bereit)
Im Schlafzimmer	open drawer take thimble close drawer
Im Blumenbeet	ake dew
Am Flußufer	take mud
Am Strand	take water
Im Wald	take mistletoe
In der Wüste	show mirror to medusa (mit dem Rücken zu ihr stehen) take cactus take skin Da dir am Anfang ca. 30 Minuten bleiben, bis der Zauberer wieder auftaucht, solltest Du den Rückweg nicht vergessen (push lever, move book, open cabinet, drop all under bed).
Im Laboratorium	take fish bone take juice take mandrake root powder take saffron take toad spittle take toadstool powder
Zubereitung der Zaubermixturen	Lies die entsprechende Seite im Handbuch, und gebe Punkt für Punkt die Befehle ein. Z. B. read page XXV. Beachte, daß Du beim Eingeben des Zauberspruches keine Fehler machst. Dies würde fürchterliche Folgen haben (vor jeder Zaubermixtur unbedingt abspeichern). Wie oben erwähnt, ist es sinnvoll, zuerst die Mixtur zum Verwandeln in eine Katze herzustellen. Oben verwischt Du alle Deine Spuren. Sobald der Zauberer hungrig zurückkehrt, gibst Du ihm den Brei – give porridge to wizard. Befördere Dich mit Hilfe der magischen Karte zum Spinnennetz – look map F6 (die Karte zeigt nur Orte an, die Du schon besucht hast).
Spinnennetz	dip the eagle feather in the essence – Sobald die Spinne im Meer versenkt ist, kannst Du das Orakel aufsuchen. Dort erhälst Du auch einen Bernstein (Du bist jetzt auch in der Lage, die letzte Essence „teleportation at random" zu erzeugen).
Taverne	open door give money to captain
Auf dem Schiff	Laderaum – take box (kleine Kiste rechts) drop box jump on box jump on box jump on ladder
Kapitänszimmer	open trunk take all
Beim Rettungsboot	take shovel
Land wird gesichtet	dip the eagle feather in the essence – Flieg nach Osten auf die Insel zu.
Auf der Insel	begone myself return
Große Palme	use shovel
Flug nach oben	dip the eagle feather in the essence
In den Wolken	rub the ointment on your body
Beim Drachen	Brew of storms, Churn it up untie rosella

Werner Rätz

IMPRESSUM

Herausgeber:
Erwin Simon

Vertrieb:
Verlag Erwin Simon

Verwaltung/Buchhaltung:
Sonja Munkenast (07 31) 9 27 77-0

Anzeigen/Werbung:
Erwin Simon (07 31) 9 27 77-10

Satz + Litho:
Eugen Ruß, Vorarlberger
Zeitungsverlag und Druckerei Ges.m.b.H.,
A-6900 Bregenz, Kirchstraße 35

Druck: Eugen Ruß
Vorarlberger Zeitungsverlag
und Druckerei Ges. m. b. H.
Kirchstraße 45, A-6900 Bregenz

Verlag:
Verlag Erwin Simon
Eberhard-Finckh-Straße 2, W-7900 Ulm
Telefon (07 31) 9 27 77-0
Telefax (07 31) 9 27 77-40

Redaktion:
EDITORIAL SERVICES
C. Borgmeier (CBO)
Tel. 0 42 21 / 8 85 78

PD-Versand & Abonnement-Verwaltung
ClaFi Hard- & Software
C. Fiamingo
Eberhard-Finckh-Straße 3
W-7900 Ulm
ABO-Telefon (07 31) 3 76 38
PD-Telefon (07 31) 3 76 39
Sammel-Telefax (07 31) 3 76 30

Bankverbindungen:
Deutsche Bank Ulm
(BLZ 630 700 88) Kto.-Nr. 179812
Postgiroamt Stuttgart
(BLZ 600 100 70) Kto.-Nr. 75920-705

Der D-E-R SPEZIAL erscheint dreimal jährlich in der BRD, Schweiz und Österreich.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Datenträger und Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung.

Das Urheberrecht für veröffentlichte Berichte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck und Vervielfältigung jeglicher Art von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Urhebers.

Für veröffentlichte Programme, Anleitungen und Tips übernehmen wir keine Gewähr oder Haftung. Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

Für auf dem Transportweg zu Schaden gekommene Disketten können wir keine Haftung übernehmen.

Aus Kulanzgründen erhält der Käufer bei Einsendung der Originaldiskette und der Zeitschrift die jeweilige Version kostenlos. Er muß jedoch für Porto und Verpackung pauschal DM 2,50 beilegen.

Für Schäden, die durch die Verwendung der Software auf der Diskette entstehen, übernimmt der Verlag keine Haftung.

Schlußbemerkung
(+ Eigenwerbung)

Wir hoffen, dieses Heft hat vielen Abenteurern aus ihren ärgsten Nöten geholfen, und natürlich auch, daß die Spiele gefielen.

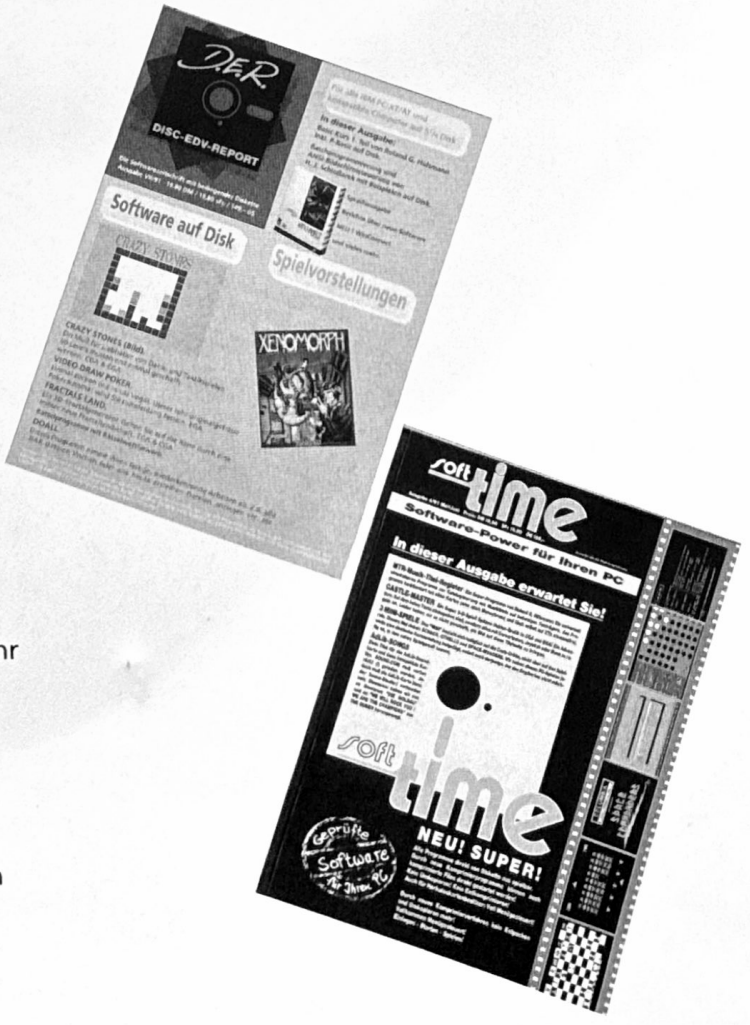
Hier noch die Ansprechadresse für alle, die Fragen, Kritik, Lob, Vorschläge für weitere Ausgaben des D-E-R SPEZIAL haben.

Verlag Erwin Simon
Eberhard-Finckh-Straße 3
W-7900 Ulm
Telefon (07 31) 9 27 77-0
Telefax (07 31) 9 27 77-40
Hotline (0 73 46) 59 74, Mo.–Fr. von 11.00–13.00 Uhr

Außerdem erscheinen im Verlag Erwin Simon die Magazine

DISC-EDV-REPORT, SOFT-TIME, DISC WIZARD.
Die Hefte und die beigelegten Programme eignen sich für IBM PC/XT/AT und dazu kompatiblen.

Bei Interesse, Postkarte genügt.



Sie sind noch zu haben!

DISC-EDV-REPORT 1990

Fehlt Ihnen noch ein Heft in Ihrer Sammlung?
Alte Ausgaben können Sie direkt beim Verlag nachbestellen.

DISC-EDV-REPORT
Die Softwarezeitschrift mit Diskette.

Mit Anwendungssoftware, Utilities und Spielen, alles was ein Computerherz begehrt. Im redaktionellen Teil finden Sie das neueste vom Softwaremarkt, neue Programme und neue Spiele. Inkl. Kursen für MS-Dos, Turbo-Pascal Modula-2 und C. Fachwissen und Quellcodes. Der DISC-EDV-REPORT führt Sie in lockerer Art und Weise durch die Welt der Computer.

Preise für die Hefte:
Ausgaben 1-3/1990 je DM 9,60
Ausgaben 4-12/1990 je DM 14,80

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT

Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 35 66
D-7900 Ulm, Telefon 07 31 / 3 76 39, Bestell-Fax 07 31 / 3 76 30
Telefon aus: Österreich 060-731-3 76 39 · Schweiz 0049-731-3 76 39